
CONEXIÓN
MANGA
EDITOPOSTER
100 PÁGINAS DE DIVERSIÓN
300
EDICIÓN ESPECIAL
Nº 300
$50.00 / $5.25 DLLS.
Disponible en el App Store
ANDROID APP ON Google play

¡Busca las ediciones gratuitas!

Ahora Dibujarte book



en  iBooks



Made for iBooks

REQUISITOS
Para ver este libro, debes tener un iPad con iBooks 3 (o posterior) y iOS 5.1 (o posterior), o un Mac con iBooks 1.0 (o posterior) y OS X 10.9 (o posterior).


CONEXIÓN
MANGA
MEX-01
Hace 15 años, nuestro primer número recibió a los lectores con una ilustración que, en palabras de nuestro entonces Editor, **Don Arnulfo Flores Muñoz**, representaba una fusión entre culturas, simbolizando el naciente gusto de los mexicanos por la animación japonesa. Por tal motivo, en este número de aniversario te presentamos una visión actualizada, que evoca la evolución, y al mismo tiempo la tradición de *Conexión Manga*, de ser la revista que satisface el gusto del público nacional e internacional, por el anime y el manga.
¡Bienvenidos a *Conexión Manga*, especial
300!



La evolución, ese inevitable ciclo natural que conlleva a un meticuloso proceso de ensayo y error, haciendo a un lado todo aquello que no se adapte a su medio y cobijando los elementos más aptos para sobrevivir en el siempre cambiante entorno; este mismo proceso se aplica a todos los rubros de la existencia: vida, trabajo, ingenio, empresas, etc. Hace ya 15 años, vio la luz el primer número de tu revista *Conexión Manga*, desde entonces hemos pasado por un constante (y a su vez emocionante) proceso de evolución, probando toda idea posible para satisfacer el gusto de nuestro público. A lo largo de los años, vimos cómo diferentes publicaciones surgían, pero una tras otra no pudieron sobrevivir al inevitable cambio en los gustos del público, algunas de ellas cumpliendo satisfactoriamente su ciclo de vida, otras tantas simplemente se quedaron en el camino de las buenas ideas, a las que les faltó la visión del cambio.

Hoy en día, ya con 300 números publicados, nuestro camino apenas está comenzando. El mundo de los medios informativos ha dado un giro radical en los últimos años, el flujo de información a través de la marea digital que simboliza internet supera por mucho al impreso, creando una rama completamente nueva en el árbol evolutivo de los medios masivos y abriendo posibilidades completamente nuevas e infinitas de ofrecer información y entretenimiento al público. En ocasiones el cambio puede llegar a asustar, por lo que tendemos a huir del mismo, pero lo cierto es que el que no se adapta se queda estancado y el negarse a evolucionar nos cierra las puertas a nuevas experiencias, que de otro modo jamás disfrutaríamos.

En tus manos está el número que simboliza la transición de *Conexión Manga* a una etapa completamente nueva de su ciclo de vida, el papel y la tinta se transforman, abriendo la ventana de la interactividad y el entretenimiento multimedia, reduciendo las otrora pilas de revistas a un pequeño archivo lleno de toneladas de información digital, misma que cabe en la palma de tu mano.

Si ya eres conocedor de las publicaciones digitales, entenderás los grandes beneficios que éstas tienen por encima de las impresas, y si aún no las conoces y cuentas con un dispositivo inteligente, entonces no lo dudes, baja nuestra aplicación *Conexión Manga Oficial* y sé parte de esta nueva era en la que, como es nuestra tradición (y eso jamás cambiará), tú, nuestro lector, que nos has apoyado por tantos años, eres lo más importante para nosotros.

J. A. DÁVALOS Q.

CONTENIDO



DIRECTORIO CONEXIÓN MANGA

EDITOR RESPONSABLE
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

EDITOR JUNIOR
J. A. DÁVALOS O.

COLABORADORES
ARTHUR WOLF, YANAI GONZÁLEZ, ZORRO DE SEDA, HARU, ARTURO VÁZQUEZ "LOBO", STEFAN, IVONNE LÓPEZ O., DANTE, NOZOMU RODRÍGUEZ, SUNAKO YE-SEUL, CHIBI-CHÍO, PAULINA OLVERA, J.G. HOLGUÍN, J. A. DÁVALOS O., ANGEL PRINCESS & GOJI

DIRECCIÓN DE ARTE
JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA

ARTE FINAL
CÉSAR MORALES MORENO

DISEÑO
MA. DE LOURDES CONTRERAS HDZ.
CÉSAR MORALES MORENO
J. A. DÁVALOS O.

CALIDAD DIGITAL
MA. DE LOURDES CONTRERAS HDZ.
CÉSAR MORALES MORENO
J. A. DÁVALOS O.

CORRECCIÓN DE ESTILO
YANAI GONZÁLEZ NÚÑEZ

ILUSTRADORES
EDGAR MANJARREZ
MAGOLOBO
J. A. DÁVALOS O.

DIRECTORIO EDITORIAL

DIRECCIÓN GENERAL
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

ADMINISTRACIÓN
CLAUDIA FLORES V.

OPERACIONES
ADRIANA VILLALOBOS

CIRCULACIÓN
ADRIANA VÁZQUEZ

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100 ext. 111
ó 50059586
con Rafael Esquivel G.

www.vanguardiaeditores.com
conexiónmangaoficial

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO No. 896649


Conexión Manga Oficial

CONEXIÓN MANGA No. 300. Publicación quincenal. Fecha de publicación: Noviembre 2014. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591-1400 y 5591-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 - 6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por Distribuidora de impresos, S. de R.L. de C.V. Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac, México, D.F., C.P. 11320. IMPRESA EN: VAJ Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 02300. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS



CONEXIÓN MANGA A TRAVÉS DE LOS TIEMPOS

Por Lobo

LLEGAR A PUBLICAR 300 NÚMEROS DE *CONEXIÓN MANGA* HA SIDO GRACIAS A UN LARGO RECORRIDO, PRUEBAS, ACIERTOS Y UNA QUE OTRA "METIDA DE PATA", UN CAMINO EN EL QUE SIEMPRE SE HA PROCURADO ESTAR A LA VANGUARDIA Y NO DESENTONAR CON LOS VERTIGINOSOS CAMBIOS QUE SE DAN EN EL MUNDO. ASÍ PUES, AHORA DEMOS UN VISTAZO A LA HISTORIA DE *CONEXIÓN MANGA* Y SUS CAMBIOS MÁS SIGNIFICATIVOS EN TODOS ESTOS AÑOS.



EN OCTUBRE DE 1999, SE PUBLICÓ EL PRIMER NÚMERO DE *CONEXIÓN MANGA*, CONTANDO CON LA DIRECCIÓN DE **MARTÍN ARCEO**, SIENDO LA PRIMERA REVISTA DE ANIME Y MANGA PUBLICADA POR UNA EDITORIAL PROFESIONAL EN NUESTRO PAÍS.

EN EL PRINCIPIO...

Fue en los 90´s que el señor **Arnulfo Flores Muñoz** (Q.E.P.D.) –Director General de la editorial en aquellos tiempos–, asistía a diferentes convenciones de cómics, como la MECyF y la Mole, para promover sus cómics tipo manga, como *Tetsuko, la chica de acero* (goooool...) y al conocer a fondo a los fans del anime se dio cuenta de que sería un gran acierto crear una revista especializada sobre anime y manga.

Los primeros "esbozos" de esta publicación se dieron en 1997, año en el cual se comenzaron a publicar pequeños reportajes titulados *Fanmanías*, y que posteriormente aparecieron con el título *Conexión Manga* en las páginas de los cómics de Editoposter S.A.

Chicas trabajadoras, revista para adultos tipo manga, fue el primer producto de la editorial en que se publicaron artículos de este tipo y posteriormente en *Tetsuko* se habló sobre los animes más populares de ese momento, como *Dragon Ball* y *Sailor Moon.*



Conexión Manga No. 1 cromo original 1999



Al mismo tiempo, el señor Flores comenzó a convocar a un grupo de fans del anime y el manga, para ir gestando el proyecto que finalmente se convirtió en la revista *Conexión Manga*.

UN NUEVO INICIO PARA UN NUEVO MILENIO

Así fue como, en octubre de 1999, se publicó el primer número de *Conexión Manga*, contando con la dirección de **Martín Arceo**, siendo la primera revista de anime y manga publicada por una editorial profesional en nuestro país.

También hay que admitir que este primer número recibió críticas muy severas, por no sólo hablar de anime, sino por publicar artículos de películas como *Star Wars*; de hecho la portada del primer número fue compartida entre *Pokémon* –uno de los animes más populares en ese momento– y el estreno de la película *Tarzán* de Disney.

Y es que la polémica siempre ha acompañado de una forma u otra a nuestra revista, ejemplo de esto fue la cobertura de la quema de pokémons por parte de un sacerdote a principios del nuevo milenio, o la publicación en el número tres de *Conexión Manga* de una nota sobre el hentai, misma que fue presentada como una ofensa en un programa de TV que atacaba al anime y al manga por considerarlos medios perversos.

Esta polémica se debe a que *Conexión Manga* no sólo es una publicación informativa, sino de opinión y crítica, como lo demuestran los artículos sobre las incoherencias de diferentes series como *Neon Genesis Evangelion*, *Los Caballeros del Zodiaco* o *Naruto*. Incluso se llegaron a publicar artículos que mostraban la censura que en Estados Unidos se imponía a series como *Pokémon* y *Yu-Gi-Oh!*

Clases de dibujo, del idioma japonés, reportajes sobre videojuegos y la creciente popularidad de los grupos musicales de J-pop, además de pósters a todo color y cobertura de las diversas convenciones de cómics, todos estos elementos también contribuyeron a hacer crecer la popularidad de la revista.

ADAPTARSE A UN MUNDO GLOBALIZADO

La publicación del número 100 en el 2004 y el 150 –con portada especial triple– en el año 2009, se fueron sumando a los logros de la revista, cuyo contenido se enriqueció con la llegada de nuevos colaboradores. En el 2008 la sección de páginas en blanco y negro de la revista, que en ediciones anteriores servía para publicar los trabajos de dibujantes *amateur*, se convirtió en el Mangatutino, mini periódico del medio otaku que comenzó a aparecer en el ejemplar 174.

El nacimiento del Mangatutino se basó en las peticiones de hacer una revista más desahogada y divertida, pues siempre se ha tratado de complacer el gusto de los lectores en diversas cuestiones, además de experimentar, por ejemplo, la idea de sólo publicar temas relacionados con el anime y el manga, lo cual ocurrió a mediados del 2004, regresando posteriormente al formato de revista pluricultural a petición de los lectores.

Los tiempos cambian, y aunque los temas en su mayoría siguen siendo sobre anime, lo cierto es que no se puede dejar de hablar de películas, *cartoons* y cómics norteamericanos, así como producciones animadas e impresas de Corea, pues desde hace años las barreras entre cómic y manga, y entre anime y cartoon, se han ido rompiendo gracias al gusto variado de las nuevas generaciones.

La prueba la tenemos en los reportajes sobre *El Viaje de Chihiro*, película de estudio Ghibli que ganó el premio Oscar a Mejor Película Animada del 2003, o cómo olvidar todos los intentos fallidos por "americanizar" animes clásicos en películas como *Meteoro* y *Dragon Ball Evolution*, filmes que en su momento fueron reseñados en las páginas de esta revista.

No podemos olvidar que recientemente héroes de Marvel como Iron Man, Wolverine y los X-Men han tenido sus versiones anime, de las cuales por supuesto hemos hablado, lo que demuestra que *Conexión Manga* no sólo se especializa en anime y manga, sino en sus "productos derivados".



CUMPLIENDO RETOS

Uno de los puntos cumbres de *Conexión Manga* llegó con la publicación, en el 2009, del número especial 200, cuyas 200 páginas prácticamente fueron una mini enciclopedia con todo lo que un fan debía saber sobre manga y anime. En víspera de la publicación del número 250 en el año 2012, sobrevino una crisis en la dirección, en la cual dicho número fue saltando de mano en mano, hasta que al fin nuestro actual Editor Junior se echó la bronca de sacarlo a flote, con apenas tiempo y presupuesto, al tiempo que arreglaba el desastre de los números que estaban por llegar a la imprenta y que requerían ser reeditados casi en su totalidad.

Conexión Manga no sólo se preocupa por publicar información sobre anime,

























sino que siempre trata de estar en estrecho contacto con sus lectores a través de secciones como el Buzón, la página de Facebook, *Conexión Manga Oficial*, y las diversas convenciones de cómics, eso sin olvidar que el equipo siempre está en la búsqueda de nuevos talentos, tanto redactores, como dibujantes.

HACIA UNA NUEVA ERA

Sin duda las redes sociales y el internet han contribuido enormemente al crecimiento de ésta, su revista, en los últimos años, pues es un hecho que el futuro está en el medio digital, es por eso que desde principios del 2013, además de seguir publicándose en medios impresos, se ha convertido en una revista digital, dinámica y 100% interactiva en donde los lectores pueden encontrar versiones extendidas de nuestros reportajes, avances de videojuegos, tráilers de películas y mucho más. Ser una revista que ha logrado sobrevivir por 300 ejemplares, en estos tiempos en donde el internet es un rudo rival, no ha sido fácil. La consigna es renovarse o morir, una idea que ahora tienen muy clara tanto **Juan Antonio Flores Valdovinos**, Director General de nuestra amada casa editorial, así como nuestro actual Editor Junior, quienes a la cabeza del equipo *Conexión Manga*, están dispuestos a realizar su mayor esfuerzo para llevar a esta revista a un nuevo nivel.

¡FELICIDADES CONEXIÓN MANGA!





Magic
¡Una Tienda de Todo, y para Todos!
FELICITA A
CONEXIÓN MANGA
Y TODO SU EQUIPO
POR SU NÚMERO
300
Y SUS NUEVOS ÉXITOS
POR VENIR
¡SIGAN ADELANTE!
FIGURAS, PELUCHES, ACCESORIOS, CONEXIÓN MANGA,
KAWAIIS, DULCERÍA ORIENTAL Y MUCHO MÁS.
Díaz Mirón esq. Bolívar Local H-3 Fracc. Moderno Veracruz, Ver.
Abierto de Lunes a Sábado de 10:30am a 9:00pm
HACEMOS ENVÍOS A TODA LA REPÚBLICA MEXICANA
http://www.facebook.com/magicveracruz2



Por Lobo

LAS REVISTAS HERMANAS DE CONEXIÓN MANGA

CONEXIÓN MANGA **HA SIDO LA REVISTA INSIGNIA DE VANGUARDIA EDITORES POR 15 AÑOS Y GRACIAS A LA ACEPTACIÓN DE ESTA PUBLICACIÓN POR PARTE DE LOS LECTORES HA SIDO POSIBLE PUBLICAR OTRAS REVISTAS ESPECIALIZADAS EN DIVERSOS TEMAS DE ANIME Y MANGA, COMO SON EL SHONEN, SHOJO, HENTAI, BL, DIBUJO E ILUSTRACIÓN Y MÚSICA.**

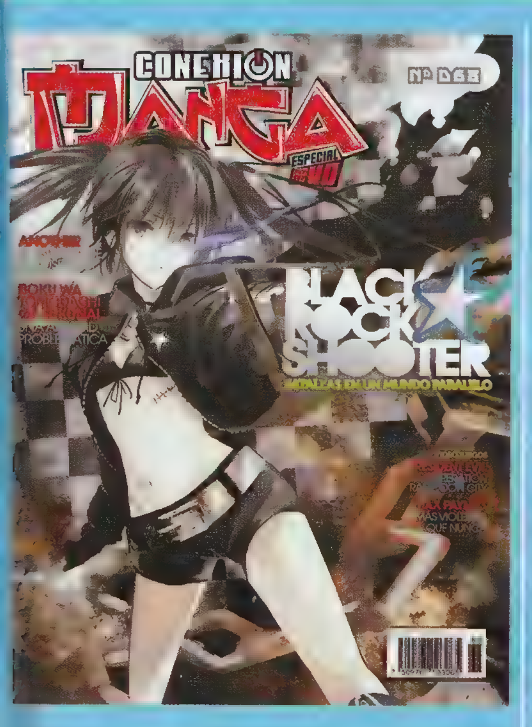
ASÍ PUES, EN ESTA OCASIÓN REVISAREMOS CUÁLES FUERON LAS DIVERSAS PUBLICACIONES QUE SE ORIGINARON A RAÍZ DEL ÉXITO DE ***CONEXIÓN MANGA*****.**

EL PRIMER ESLABÓN

Antes de iniciar nuestra travesía recapitulemos un poquito. El primer número de *Conexión Manga* fue publicado en 1999 (dirigido en aquel entonces por **Martín Arceo**), convirtiéndose en una de las más populares revistas entre el público seguidor del anime; sin embargo, con el paso del tiempo el cúmulo de información sobre animación y manga japonés era tanto, que fue necesaria la creación de nuevas publicaciones para cumplir con la demanda de información por parte del público.

Una de estas primeras revistas fue la de las Ediciones Especiales de *Conexión Manga* –esta edición nunca tuvo un editor específico–. Comenzaron a salir de manera esporádica desde finales del 2001, y centraban sus artículos en un tema específico o de moda en su momento, tal como el Especial de *Conexión Manga* número cuatro, dedicado por completo a la Comic-con de San Diego del 2002.





Esta revista se convirtió con el tiempo en *Conexión Manga Especial CD*, siendo el primer número el publicado en abril del 2005, dedicado al concierto que ofreció el grupo J-pop **BLOOD** en la TNT 9. Posteriormente tomó el nombre de *Conexión Manga DVD*, pasando a ser una publicación mensual dirigida actualmente por **Mario Monroy**, siguiendo con la regla de tener un tema central tanto en el contenido de la revista como en el contenido del DVD, formato que sigue hasta la fecha después de más de 80 números publicados.

UNA DE ESTAS PRIMERAS REVISTAS FUE LA DE LAS EDICIONES ESPECIALES DE *CONEXIÓN MANGA* –ESTA EDICIÓN NUNCA TUVO UN EDITOR ESPECÍFICO–. COMENZARON A SALIR DE MANERA ESPORÁDICA DESDE FINALES DEL 2001, Y CENTRABAN SUS ARTÍCULOS EN UN TEMA ESPECÍFICO O DE MODA EN SU MOMENTO, TAL COMO EL ESPECIAL DE *CONEXIÓN MANGA* NÚMERO CUATRO, DEDICADO POR COMPLETO A LA COMIC-CON DE SAN DIEGO DEL 2002.

REVISTAS ESPECIALIZADAS

Pronto otras revistas surgieron con este formato de un tema central, tal es el caso de las revistas *Musicanime* y *Anime & Manga Colección de Luxe*; ambas revistas comenzaron a publicarse en el 2002. *Musicanime* se dedicó por completo a la música que aparecía en diversas series, traduciendo la letra de openings y endings populares de anime, además de incluir reportajes sobre seiyuus y cantantes nipones famosos.



Esta revista era dirigida por **Adalisa Zárate**, quien también dirigía las revistas *La Saga Shojo* y *Anime & Manga Colección de Luxe*, publicación que más tarde incluiría también un CD que complementaría la información de la revista. Sin duda, en estas publicaciones se daba el enfoque femenino a las reseñas de diversos animes y mangas.

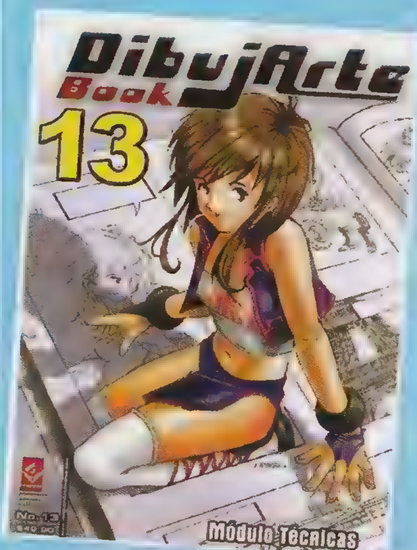
Lo que se buscaba en Vanguardia Editores principalmente era crear revistas que abarcaran por completo todos los temas del anime, tal como lo demuestra la publicación de *Hentai*, revista que dio inicio en el 2002, llegando a publicar 100 números, todos dedicados a los mangas, doujinshis y animes con temas para adultos y que obviamente tenía que llevar la leyenda: "Prohibida su venta a menores de 18 años", por obvias razones; su último director fue **Daniel Rojas**.

Una situación similar se vivió con la revista *LGBT Yuri & Yaoi*, la cual sólo era vendida a un público adulto, pues el contenido de esta publicación del año 2005 –bajo la dirección de **J. A. Dávalos Q.**– giraba en torno a temas que, para ese entonces y antes de las leyes de tolerancia, eran considerados tabú, y que hoy en día son la base de muchos animes que son la delicia tanto de las y los jóvenes fans del yaoi, así como de los seguidores del yuri.

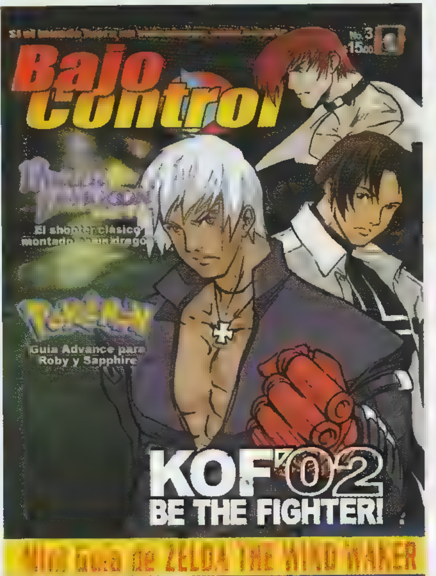


En el 2006 Dávalos también dirigió la revista *Akiba-kei*, título derivado del apelativo que se utilizaba en Japón para designar a los fans del anime y manga del distrito de Akihabara, y en la cual se pretendía dar un nuevo enfoque, dando una definición propia de los aficionados del anime y el manga, ya que el término *otaku* no es una palabra que haya nacido para referirse a estos fans, pues su amplio uso, antes de que estas formas de entretenimiento existiesen, siempre hizo referencia despectivamente a personas desagradables a los ojos de la sociedad, al contrario del término *akiba-kei*.

Por otro lado tenemos la revista *Prototype*, dirigida por Mario Monroy y que inició sus publicaciones en el año 2005. Si bien en *Prototype* también se hablaba de anime y manga, se especializó más en sus derivados, ya fueran videojuegos, películas CGI y diversos *gadgets*, como lo último en consolas de videojuegos y *mods* de PC.







Mención aparte merece la revista *MaXXImo Evento*, publicación que en 2003, sin ser una revista 100% especializada en anime –pues también reseñaba películas, eventos históricos y hasta programas de TV norteamericanos– dedicó diversos números a la reseña de series de anime, videojuegos y películas japonesas de gran relevancia cultural y social.



LOS HERMANOS PEQUEÑOS

Conexión Manga no sólo tiene como tema principal el manga, el anime y sus derivados (videojuegos, películas, convenciones, etc.), también se ha enfocado en el dibujo. Desde sus primeros números esta revista publicó varias sagas creadas por talentosos dibujantes mexicanos, además de diversas clases de dibujo.

Dichas clases fueron tan populares que pronto dieron origen a revistas especializadas para aquellos lectores que quisieran crear sus propias historietas.





Así pues, en el año 2000 surgió la revista *Dibujarte*, publicación que desde sus inicios y hasta la fecha ha tenido una gran aceptación entre los lectores y de la cual se derivaron otras publicaciones como *Garabatos*, revista del 2001, para iniciar a los niños en el mundo del dibujo, y *Dibujando Hentai* en el año 2004, publicación para aquéllos que querían temas más adultos en sus trazos.

También estaba la revista *Artemanía*, publicada desde el 2004 y editada en sus inicios por el ilustrador **Carlos Carvajal "Topo"**, y posteriormente dirigida por la mancuerna de **Juan Carlos Hernández "Ángel"** y Dávalos, que en cada número se centraba en diversos temas de arte gráfico en general y reseñas sobre los más talentosos dibujantes y artistas nacionales e internacionales.

En fin, han sido bastantes las publicaciones que se han derivado de la revista *Conexión Manga*, las cuales en diversas épocas han gozado del apoyo de los lectores de Vanguardia Editores, por siempre tratar de forma dinámica los temas que ya forman parte de la vida de los fans del anime.

¡OTAKU POR SIEMPRE, ANIME FOREVER!





ENTRE FRIKIS Y NO TANTO el Conexión Manga Team

Por Stefan

A LO LARGO DE LOS AÑOS, EL EQUIPO DE *CONEXIÓN MANGA* HA CONTADO CON UN SINFÍN DE MIEMBROS EN SU STAFF, MISMOS QUE, CON SUS DIVERSAS PERSONALIDADES Y GUSTOS, HAN DIVERSIFICADO EL CONTENIDO DE ESTA PUBLICACIÓN, MANTENIÉNDOLA EN EL GUSTO DE LOS FANS Y ENSALZANDO SUS PÁGINAS CON INNUMERABLES TEMAS.

La familia de *Conexión Manga* ha ido cambiando a través de los años; muchas plumas han cruzado las puertas de nuestra redacción e infinidad de ideas (en su mayoría objetivas) han mantenido nuestra revista en la mente y corazón de los lectores. Desde sus inicios hasta nuestros días, han pasado ya 15 años llenos de noticias relevantes, eventos inolvidables y (para bien o para mal) mucha, mucha polémica, hechos que hoy por hoy no conoceríamos de no ser por la dedicación de nuestro equipo, compilando toda esta información número tras número y manteniendo así un acervo de la cultura relacionada con la animación y el arte secuencial en México y el resto del mundo.

DEL FANZINE AL MAGAZINE

Para conocer a aquellos jóvenes (algunos no tanto) que comenzaron a moldear la personalidad de esta publicación, hay que desempolvar un poco el baúl de los recuerdos de Editoposter S.A., más en específico, dar una ojeada al primer número de *Conexión Manga*.

Corría el año de 1998, el entonces Editor, Don **Arnulfo Flores Muñoz** –toda una leyenda dentro del ámbito editorial y precursor de diversas revistas que marcaron la industria mexicana–, al lado de **Juan Antonio Flores Valdovinos**, nuestro actual Editor en Jefe, ambos mentes innovadoras en busca de un acercamiento a la nueva generación de lectores, tuvieron la iniciativa de crear una publicación informativa, dedicada al entonces floreciente gusto por la animación y la historieta japonesa (anime y manga), que comenzaba a inundar las primeras convenciones de cómics en México.





Para ese entonces la empresa ya se encontraba editando un par de historietas estilo manga, que en sus foros incluían noticias relacionadas con el género en una sección llamada *Fanzonia*, que posteriormente cambiaría de nombre a *Conexión Manga*, lo que indirectamente atrajo a la empresa a muchos fans que posteriormente se convertirían en la primera generación del que se conocería como el *Conexión Manga* team.



Un año después este grupo de fans y dibujantes amateurs lanzó el primer número de la que se convertiría en la revista líder de su tipo en México y Latinoamérica, figurando en el directorio de redactores nombres como: **Martín Arceo**, gran conocedor en el tema del noveno arte y primer director de *Conexión Manga*; **José Luis Pluma** y **Víctor Manuel Alatorre**, fans de la historieta nacional, otrora colaboradores de la extinta revista rockera *Conecte*; **Ángel Zúñiga**, fanboy de cabecera y amigo de la editorial; **Arturo Vázquez Ceja "Lobo"**, dibujante, guionista y coleccionista de manga; **César R. Jiménez**, fan del noveno arte y el cine; **J. A. Dávalos Q.**, dibujante, entintador y colorista, fan del anime (y que años después se convertiría en nuestro actual director); **Miguel Ángel Ruiz**, miembro de la editorial por años y gran fanboy, que junto con el autonombrado **Fan Boy TM**, complementaban la primer camada que dio a luz nuestra publicación.

A partir de esa primera publicación, el número de colaboradores fue incrementando edición tras edición; ya fuera bajo un seudónimo o con su nombre real, toda una parafernalia de redactores puso su granito de arena a lo largo de los años. Otakus, dibujantes, cineastas, periodistas y demás comunicólogos, engrosaron las líneas en una batalla constante por informar a nuestros lectores.

COMIENZA LA NUEVA OLEADA

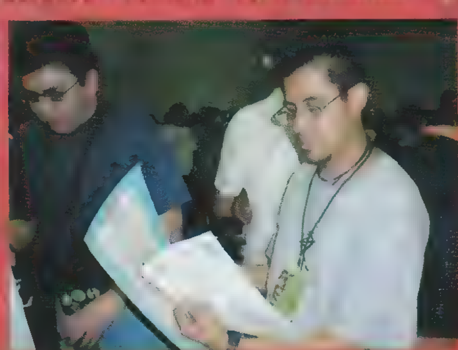
Entrando al quite —como dice una vieja frase—, llegan **Sergio Pérez Segovia**, **Rodrigo Álvarez**, **Adalisa Zárate**, **José Luis Belmont**, **Ignacio A. Lorança Frontana**, **John Lasantez**, **Salvador Quiauhtlazollin**, **Rodrigo Jiménez Delgado**, **Nadxelle Velasco Gutiérrez**, **Adriana Pasos**, el encargado de los temas picantes **Jen-Tai** (nótese el juego de palabras) y por supuesto la siempre alegre **Angel Princess**, quien al lado del mañoso dragón morado **Goji**, se encargarían de contestar los correos de nuestros lectores hasta el día de hoy.



Con el movimiento otaku bien plantado en nuestro país, era tiempo de traer sangre nueva a la revista, es así como se unen a la redacción nuevos nombres como: **Romy Villamil**, **Aurea D. Freniere**, **Jorge Hernández López**, **Fabián Vázquez Gómez**, **Gaby Maya**, **Héctor Cisneros**, **José M. Saucedo**, **Rosario Lara**, **Arthur Wolf**, los hermanos **Elrica**, **Setsuna Yaagami**, **JRR Yoda**, **Dash Bandith**, **Carlos H. Guerrero del Campo**, y el que en números futuros sería el ilustrador oficial de nuestra mascota Goji, el dibujante **Edgar Manjarrez**, quien tiempo después, junto con Lobo y **Daniel García** crearía la historieta tipo manga *Goji: un dragón con Angel*.

Una siguiente oleada de redactores tomó la revista, tras una convocatoria en busca de papeles en las distintas ramas del movimiento otaku, entre este grupo se encontraban: **Goaro Salcido**







Villagómez, **Jesús Chavarría Cabrera**, **Rafael Cienfuegos Calderón**, **Ivonne López Ortega**, **Blanca Estela Trujano**, **Ivonne Cruz Cruz**, **Aldo Gómez**, **Alejandro Martínez Santiago**, **José Flores Vega** y la profesora de japonés **Tokiyo Tanaka**.

Para el número 200 el término *akiba-kei* ya se había acuñado en la mente de la nueva generación de lectores, y una nueva lista de colaboradores ya se encontraba haciendo sus pininos en la revista, entre ellos figuraban: **Diana Rosillo Almazán**, **Hellscream**, **Josadec Ramos**, **Rodrigo Ramos**, **Mónica Uribe**, **Jacqueline Hernández**,



Angélica Ramos, **Amalia Bobadilla**, **Ernesto Olicón**, **Alecs Vargas**, **Eli García** y **Alejandra Ribera**.

Poco antes de la edición 250 y con el movimiento friki en todo lo alto, nuevos nombres llegaron a *Conexión Manga*: el friki musical **Daniel Rojas**; nuestro gamer obsesivo autoapodado **El experto en videojuegos**; la tecnófila y nada ahorrativa **Judith D.**; los poco pudorosos **Gemelos Uke**; la objetiva chica rolliza (así le gusta que le digan) **Eurídice Jiménez** y un servidor, **Stefan**.

La generación más reciente llegó junto a nuestro actual Editor Junior. Entre los nombres que destacan está el de una antigua colaboradora de las revistas *Yuri & Yaoi LGBT* y *Akiba-Kei*, **Izzaki**; también se integraron al staff, nuestra lolita tamaño de bolsillo, **Chibi-Chío**; la hispanista más rápida de la comunidad friki –y por un tiempo nuestra correctora de estilo– **Yanai González**; la pequeña ojitos de cachorro **Adry Quimer**; el terror de las fujoshis, **Haru**; el vale ma...derista **Alex B.**, la misteriosa friki de clóset **Cachetada con Guante Blanco**; la gurú contorsionista **Martha Andrea "Kitsune"** y el súper fan de las historietas **J.G. Holguín**.

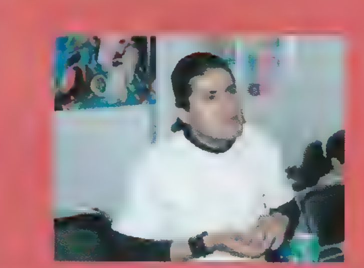
No podíamos dejar a un lado a nuestro equipo de reservistas, quienes cada mes nos salvan la vida cuando alguien falla por x razón con las fechas de entrega: la frikez andante, **Zorro de Seda**; el impávido **Nozomu Rodríguez** y la esposa de Oriente, **Sunako Ye-Seul**.

EL FUTURO ES HOY

Todos y cada uno de ellos, al lado de nuestro gran equipo de diseñadores,



editores multimedia, compañeros de administración, distribución, preprensa, impresores y demás miembros de nuestra casa editorial (y si algún nombre fue omitido, una enorme disculpa), han dado como resultado una publicación sólida y constante durante todos estos años. Ahora, en los albores de una nueva etapa como publicación digital, el reto es aún mayor, las nuevas generaciones son cada vez más exigentes y la competencia en este formato se extiende de manera global, pero nuestros ánimos e ímpetu no sólo se mantienen, también se acrecientan día a día, lo que nos asegura que tendremos nuevas generaciones del *Conexión Manga team*, en los años venideros.



ILUSTRADORES

En una revista dedicada al entretenimiento visual, los ilustradores son una parte importante en su concepción. Éstos son los nombres de los ilustradores de planta que con su arte han hecho brillar nuestras páginas.

Carlos Carvajal "Tozani"
Fabián Roldán Uribe
J. A. Dávalos Q.
Edgar Manjarrez
Esaú Escorza
Isaac Escorza
María Luz Herrera V.
Magolobo
Daniel García

DISEÑADORES GRÁFICOS MADE IN CONEXIÓN MANGA

En sus mentes se ha acuñado la imagen de nuestra amada revista durante todos estos años, ¿qué sería de nosotros sin su arte y dedicación? Éstos son los artistas gráficos que nos han acompañado durante 300 números.

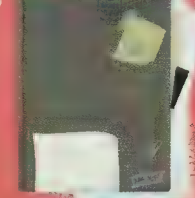
Víctor Manuel Alatorre
Eric Miramón
Germán Hernández O.
Jorge Hernández López
Melesio Estrella
Miguel Ángel Meza
Julio Amador Sarabia
Beatriz Arciniega N.
Lourdes Contreras H.
Sergio López M. "Serch"
Agustín "Chombo" Cortés
César Morales Moreno
Laura Bárcenas



EDITORES

Obviamente ningún equipo puede valerse sin la dirección de un líder, en el caso de *Conexión Manga*, la fortuna de contar con la dirección de dedicados editores y expertos en el tema, ha mantenido a flote la dirección, ya sea durante años o unos pocos meses. Éstos son los nombres de aquellos que tomaron la difícil responsabilidad de llevar la batuta editorial.

Martín Arceo
Miguel Ángel Ruiz
Arturo Vázquez Ceja "Lobo"
Romy Villamil
Ana Luisa Espinosa F.
Adalisa Zárate
Mario Monroy
Daniel Rojas
J. A. Dávalos Q.





Goji: Un dragón, una historia

Por Angel Princess & Goji

—Y AQUÍ ESTAMOS, EN LA CELEBRACIÓN DEL NÚMERO 300 DE CONEXIÓN MANGA... *—¿CELEBRACIÓN? YO AÚN NO VEO QUE HAYA UNA FIESTA, NI NENORRAS PARA FESTEJAR.* —NO ME INTERRUMPAS MENSO, PORQUE ESTO SÍ ES IMPORTANTE, YA QUE AHORA VOY A CONTAR LA HISTORIA DE CÓMO UNA SERVIDORA Y ESTE DRAGÓN PERVERTIDO QUE SIEMPRE ME ACOMPAÑA, LLEGAMOS A SER PARTE DEL EQUIPO DE CONEXIÓN MANGA... *—¡GULP! PUES POR SI LAS DUDAS YO NIEGO TODO HASTA QUE VENGA MI ABOGADO.* —¡PAYASO! BUENO, COMO SIEMPRE DIGO... ¡COOOMENZAMOS!

HABÍA UNA VEZ... UNA CHICA DE ACERO

—El origen de nuestra sección no se dio precisamente en la revista *Conexión Manga*, sino en la historieta estilo manga *Tetsuko, la chica de acero*, la cual creó **Arturo Vázquez "Lobo"**, colaborador de nuestra revista, allá a mediados de los 90's y en donde Goji hacía el papel de "tierna mascota" de la protagonista. Así es, lo crean o no, en sus inicios Goji no era ni pervertido ni aprovechado... *—¡Oye, no me eches tantas flores!*

—En esa época se decidió abrir una sección de Buzón para contestar las cartas de los lectores de este cómic, siendo la misma Tetsuko la que daba respuesta a sus fans. Esto fue un gran acierto por parte de nuestro querido jefe Don **Arnulfo Flores M.** (Q.E.P.D.), pues a los lectores de la historieta les encantaba el contacto directo con su personaje favorito.

—Aquí debo aclarar que la chava que contestaba en el Buzón de Tetsuko no es una servidora... *—De hecho esa "Tetsuko" desde hace años que se casó y "retiró", juar.* —Tú siempre tan "discreto", dragón. Lo cierto es que una de las ventajas que tuvo esa chica fue que ella no tuvo que compartir la sección del Buzón con una lagartija pervertida. *—¡Grrr!*

UN NUEVO COMIENZO

El final de la historieta de *Tetsuko* coincidió con el inicio de la revista *Conexión Manga* en 1999, y el señor Arnulfo Flores decidió que era buena idea seguir teniendo un estrecho contacto con los lectores, para así saber qué les gustaba y qué no les gustaba de la revista, por lo que se creó una sección de Buzón, similar a la que había en la historieta de Tetsuko... *–Pero como ya les dije, la "Tetsuko" renunció por motivos "matrimoniales", llámese para que se escuche bonito ante la sociedad, así que sólo quedaba su "servilleta" para sacar al buey de la "barranca"*. –¿Qué?

–¡Mentiroso! Desde el principio el jefe Flores no quería que un dragón irresponsable como tú se hiciera cargo de la sección, por lo que me pidió de favor que me hiciera cargo del Buzón... *–Qué se me hace que moviste tus "palancas", sólo porque tú y la "Tetsuko" son her...* –¡Ya cállate y déjame continuar!

–Desde los primeros números de *Conexión Manga*, su servidora, Angel Princess, comenzó a contestar las cartas de los lectores en el Buzón... *–Pero después entré yo al "quite", pues la sección necesitaba un poco más de chispa y no tanta "cursilería femenina".* –¡Sí, cómo no! Tu "chispa" sólo es decir tonterías, groserías y estar coqueteando con las lectoras. *–Un trabajo difícil, pero alguien tiene que hacerlo.* –¡Jumn!

GOJI, LA HISTORIETA

–Al mismo tiempo que atendíamos el Buzón, tanto Goji como yo empezamos a participar más en la revista, en secciones como el Mangatutino y haciendo reseñas de anime. *–¡Ay, cómo extraño mi sección de "chismes"!*

–La aceptación de Goji y de su servidora Angel fue tal que en el 2004 nosotros tendríamos nuestra propia historieta, *Goji, un dragón con Angel*, la cual se publicó durante 40 números *–Historieta llena de fanservice y donde Angel nos mostraba todos sus "encantos".* –A ti sólo te interesan esas cosas. *–Dirás esas "cosotas" que tienes, Angel.* –¡Odioso!

–Bueno, bromas aparte, en verdad Goji y yo queremos agradecerles a todos ustedes su cariño y apoyo durante todos estos años, pues aun cuando la sección de Buzón estuvo ausente de la revista por un tiempo, ustedes en sus cartas pedían que regresara. *–Claro, mis fans no pueden vivir sin mí.* –¡Sí, ajá!

–Como sea, sólo me resta darle una gran felicitación a la revista *Conexión Manga* y a todos los que colaboran en ella, pues llegar a 300 números publicados es un gran logro del cual debemos sentirnos muy orgullosos. *–Y dicho esto, que empiece la fiesta, venga Angel. ¡Mucha ropa! Mucha ropa!* –¡GOJI!



PUBLICACIONE

Por Yanai González

Desde tiempos inmemoriales el hombre ha tenido la necesidad inherente de dejar su huella plasmada en la historia, debido a su calidad de ser finito.

De ahí su impulso por plasmar sus ideas y sentimientos, para con ello dejar un recuerdo de su paso por la Tierra a las generaciones venideras. La pintura, la escultura, la música, la literatura y muchas otras formas de expresión, han encontrado un nicho que perdura hasta nuestros días. Las ideas de los grandes pensadores también han quedado inscritas en nuestra historia y todo ello gracias a la invención, primero, del lenguaje y la escritura, y después, de un soporte físico que permitió su transmisión durante siglos.

Los pictogramas de la Prehistoria encontrados en cuevas, escritos insertos en piedra, tablillas de arcilla, manuscritos en piel de oveja y papel fueron los precursores de este gran titán que en 1440 tomó una forma definitiva y práctica de transmisión gracias a la invención de la imprenta de tipos móviles del alemán **Johannes Gutenberg**. Hablo nada más y nada menos que de la naciente industria editorial, que gracias a los medios impresos (libros, revistas, periódicos, folletos, etc.) marcó el antes y el después de las formas de comunicación y expresión humanas.

LA REVOLUCIÓN DE GUTENBERG

Los alcances de la invención de la imprenta no tuvieron precedente alguno, pues a partir de este hecho surgió lo que hoy conocemos como comunicación masiva, que influyó y revolucionó la forma en que se transmitía la información, pues antes de contar con el impreso accesible para todos, las noticias se transmitían de manera oral. La imprenta no sólo creó una nueva industria, consigo también trajo el progreso en muchas ramas del conocimiento, la cultura e incluso la ideología de los pueblos.

El medio impreso fue el método ideal para acercar a las personas al conocimiento. Pronto todo aquello que fuese importante a nivel científico, tecnológico, histórico o humanístico fue resguardado en libros y revistas que mediante su reproducción en masa permitieron el acceso del conocimiento a millones de personas que accedieron a un nuevo nivel de cultura.

Así, la historia de la humanidad poco a poco fue plasmada en estos materiales, llegando a crear volúmenes inimaginables de impresos, mismos que se resguardaron en bibliotecas durante años (y siguen haciéndolo), creando, sin querer, una nueva necesidad para el hombre moderno: la creación de un sistema que permitiese almacenar toda esta información de manera fácil y práctica, así como su transmisión inmediata.





EVOLUCIÓN DIGITAL

De nueva cuenta, un descubrimiento marcó la historia de la humanidad y su evolución de por vida, pues en 1990 se desarrolló la World Wide Web (www), mejor conocida por todos nosotros como Internet o simplemente la red.

Este hecho revolucionó y cambió la forma de la transmisión del conocimiento a nivel mundial, pues ahora —en tiempo récord— se tenía la posibilidad de acceder a cualquier tema de forma casi mágica. La evolución tecnológica tuvo mucho que ver en esto, así como el desarrollo de nuevas y mejores computadoras y paquetería acorde a las mismas. La era digital había nacido y con ella los medios impresos tuvieron que revolucionar su mercado.

S DIGITALES: LA EVOLUCIÓN DEL MEDIO IMPRESO

"RENOVARSE O MORIR"

Es un dicho muy popular que fue tomado al pie de la letra por las casas editoriales, pues ante el "problema" que implicaba el acceso inmediato y global a la información, tuvieron que crear nuevas estrategias de venta para mantener a sus consumidores interesados en adquirir sus productos. De esta manera nacieron las publicaciones digitales, que dejando a un lado la tinta y el papel, optaron por adoptar el código binario y todo aquello referente al tema, para desarrollar medios de comunicación digital.

Fue así como los libros y las revistas comenzaron a mutar en archivos como CD y PDF, hasta los formatos digitales que hoy en día conocemos y que podemos obtener con sólo tocar una APP en cualquier dispositivo inteligente.

Más allá de la polémica alrededor del tema, este tipo de publicaciones benefician no solamente a los lectores, quienes mediante una aplicación para sistemas Android o iOS pueden disfrutar de los más variados temas sin la engorrosa incomodidad que a veces un libro presenta (en cuanto a espacio y peso) para su traslado; también son un buen medio para ahorrar recursos naturales (como el papel) y de paso cuidar la ecología, que hoy en día presenta un foco de atención relevante para el mundo.

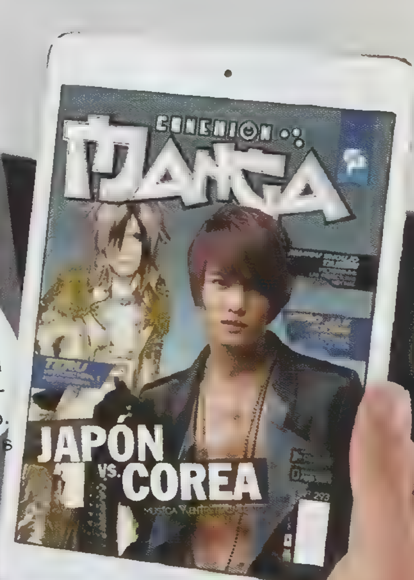
CONEXIÓN MANGA

Conexión Manga comenzó su historia en el año de 1999, manteniéndose en el gusto del público por más de 15 años. Al ser la única publicación especializada en anime, manga y cómic en México, fue el enlace entre los otakus y una forma de vida que apenas en ese entonces llegaba a nuestro país. De no haber sido por su creación, no hubiese existido (hasta antes de la popularización del internet) un medio que abordara lo respectivo a este fenómeno que cautivó a las masas.

La revista nació como un medio impreso, y como todo en esta vida, ha evolucionado hasta presentarnos lo que hoy en día es su versión Digital, que cuenta con un sinfín de horas de diversión para sus consumidores, pues no sólo pueden disfrutar y tener acceso a nuestros artículos de opinión y reseñas ya clásicas, sino también a videos, imágenes exclusivas, cómics y muestras de lo que el mundo otaku (o friki, como más les agrade) produce hoy en día para todos nosotros, los aficionados al manga y el anime.



Conexión Manga se ha unido a la revolución digital de este siglo, únete tú también y juntos reescribamos la historia del anime y el manga en México. Verás que son muchos los beneficios de adquirir nuestra versión digital.

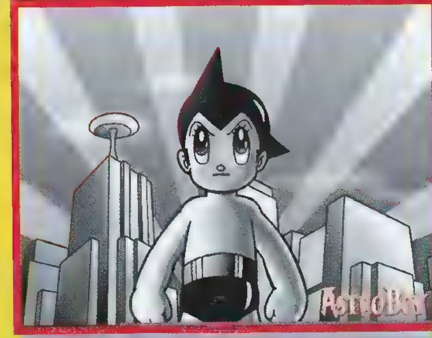




ANIME A TRAVÉS DE LOS TIEMPOS

Por Ivonne López O.

LA HISTORIA DEL ANIME ES LARGA, PERO ALGUNOS HAN MARCADO CIERTA ETAPA, AL GRADO DE OBLIGARNOS A IDENTIFICAR UN AÑO O INCLUSO UNA DÉCADA POR CIERTA SERIE QUE LOGRÓ HACER HISTORIA.



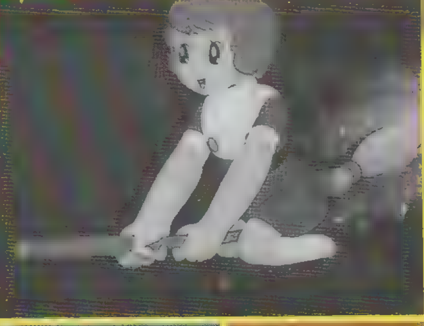


Así que para todos ustedes, y después de una tremenda frieg.... proceso de investigación, les traemos los mejores animes de cada década.

LOS AÑOS A GO-GO

Empezamos en la década de los 60's. Esta década fue reveladora, sobre todo porque marcó el nacimiento del anime como lo conocemos ahora.

Sally, la brujita o la Princesa Sally (*Mahotsukai Sari*; 1966): en donde Sally usa su magia en bien de la humanidad.





Kimba (*Jungle Taitei*): se emitió de 1965 hasta 1978. Es el primer anime que salió en la televisión a color. Trata de un cachorro de león blanco que es cuidado por humanos tras perder a su familia.

La Princesa Caballero o Ribbon no Kishi (1967): creada por **Osamu Tezuka**, cuenta la historia de una princesa que es criada como hombre.

Meteoro o *Mach Go Go Go*: creación de **Tatsuo Yoshida** (1967-1968). Trata sobre carreras automovilísticas y las aventuras de Gou Mifune.

Y EL GANADOR SESENTERO ES...

Astroboy (*Tetsuwan Atomu*): sin duda el mejor anime de los 60's, basado en el manga de Ozamu Tezuka publicado en 1952. Inició su transmisión como serie animada el primero de enero de 1963 y fue la primera serie tipo anime moderno que se transmitió por televisión. Trata de un androide con apariencia de niño, quien a pesar de no tener un cuerpo de carne y hueso, tiene sentimientos como los de un ser humano.

LOS ALOCADOS 70'S

Mobile Suit Gundam (1979): la serie Mecha por excelencia. Los conflictos bélicos y la tecnología son la base para una historia que ha evolucionado hasta nuestros días.



cinco años que vive en los Alpes con su abuelo, con quien encuentra una familia y verdaderos amigos.

Remi, el niño de nadie (*Le Naki Ko*; 1977): el niño a quien su padre adoptivo vende a un músico itinerante con quien emprende un viaje. Una historia triste y desventurada.

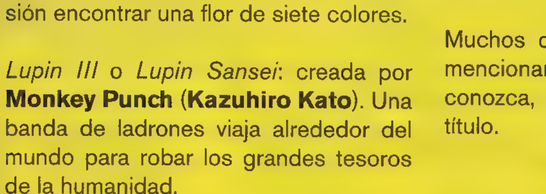
Candy Candy (1976 a 1979): de **Kyouko Mizuki** y **Yumiko Igarashi**. Esta serie marcó a muchas generaciones de mujeres, las cuales sufrieron, rieron, lloraron y se enamoraron con las aventuras de Candy, la chica del orfanato de la señorita Pony y la hermana María.

Mazinger Z: de **Go Nagai** (1972). Este anime influyó en los mechas. Trata de un chico que maneja un poderoso robot para combatir al Doctor Hell. Para muchos nipones aún sigue siendo toda una revelación.



LA MEJOR SERIE DE LOS 70´S ES:

Doraemon, el gato robot animado más famoso desde sus inicios, en 1973, hasta nuestros días. Conocido por las viejas y nuevas generaciones, y dirigido por **Kozo Kusuba**, es todo un clásico de la animación.



Ángel, la niña de las flores (1979): la trama nos lleva de la mano por las andanzas de una niña de descendencia mágica que tiene como misión encontrar una flor de siete colores.

Lupin III o *Lupin Sansei*: creada por **Monkey Punch** (**Kazuhiro Kato**). Una banda de ladrones viaja alrededor del mundo para robar los grandes tesoros de la humanidad.

Uchu Kaizoku Kyaputain Harurokku: mejor conocido como *Capitán Harlock* (1978-1979) de **Leiji Matsumoto**, donde en un futuro lejano muchas personas se embarcan en naves espaciales para explorar el universo, pero las injusticias están a la orden del día y sólo un hombre se rebela ante la maldad, el pirata espacial, Capitán Harlock.

Heidi (*Arupusu no Shojo Haiji*): un clásico desde su fecha de salida en la televisión. Se estrenó en 1974, mostrándonos las aventuras de Heidi, una niña de

SEGUIMOS CON LOS ALEGRES 80´S

Muchos de los animes que se van a mencionar es seguro que la mayoría los conozca, aunque sea nada más por el título.





Voltron (*Hyakujuu Ou Go Lion*): se transmitió entre 1981 y 1983, y fue creado por Toei Animation. Existe otra temporada con el nombre de *Kikou Kantai Dairugger XV*, que fue la que llegó a América Latina.

Shin Taketori Monogatari Sennen Jouo o *Queen Millenia* (1981): más conocida de este lado del charco como *La Reina de los mil años*, creación de **Reiji Matsumoto**.

Sandybell (1981): de **Haro Sandiberu**. Sandybell es una chica que trata de volverse reportera y viaja por todo el mundo después de que su padre fallece.

Super Dimensional Fortress Macross (1982): de **Haruhijo Mikimoto**, forma parte de la primera parte de la serie *Robotech*, una mescolanza armada por la compañía Harmony Gold, uniendo tres series diferentes, entre las que estaban: *Genesis Climber Mospeada, Super Dimensional Cavalry Southern Cross* y por supuesto *Macross*.

Saint Seiya (*Los Caballeros del Zodiaco*; 1986): de **Masami Kurumada**. Una serie que se extendió por todo el mundo, difícilmente habrá alguien que no la conozca, sobre todo por las nuevas secuelas.

Y ARRASANDO LOS OCHENTAS LLEGA...

Ciertamente *Saint Seiya* sería un buen candidato a ganador de esta década, de no ser por la



obra magna de **Akira Toriyama**, que sin duda arrasó en los 80´s, *Dragon Ball* (1984). Aún hoy causa fervor a pesar de los años, su más reciente película fue tan esperada por todos los seguidores que sin duda realzó aun más el gusto por este clásico.

LLEGA EL BOOM DEL ANIME EN MÉXICO, LOS DESTRAMPADOS 90´S

Serial Experiments Lain (1998): tras varios incidentes después del fallecimiento de una compañera de escuela de Lain, se descubre una historia tan profunda como delirante que nos hace pensar en el significado de nuestra propia existencia. Nacida del gran crecimiento exponencial de la Internet alrededor del mundo durante esta década, *Lain* nos presenta una narrativa bastante alternativa a lo que el anime nos tenía acostumbrados; ciertamente todo un clásico de esta década.

Rurouni Kenshin (1994): el espadachín vagabundo que viaja por todo el Japón con el propósito de salvar vidas con su *katana*.

Guerreras Mágicas (*Magic Knight Rayearth*; 1994): creación de **CLAMP** con la cual los fans mexicanos desarrollaron un particular gusto por las producciones de este estudio. Tres chicas que viajan a otro mundo y se ven envueltas en conflictos llenos de magia y criaturas de fantasía, en donde ellas son las elegidas para convertirse en las míticas guerreras mágicas con el fin de salvar a la princesa del reino, aunque al final la historia da un giro completamente inesperado.

Cardcaptor Sakura (CLAMP, 1998): Sakura es una niña que trata de reunir todas las cartas Clown, pero no es tan fácil y tiene que usar magia para ello.

Sailor Moon (1992): de **Naoko Takeuchi**. Narra la vida de una chica que se transforma en guerrera de la luna para combatir el mal que aqueja al mundo.



LA REVELACIÓN DE LOS 90S



Neon Genesis Evangelion (1995): toda una revelación en un mundo posapocalíptico, donde el miedo a la destrucción total de la humanidad por los ángeles es el día a día de los protagonistas, quienes combaten con una nueva clase de "mechas" llamados EVA, cuyo origen será parte fundamental en el desarrollo de la Historia.



AHORA SÍ, LLEGAMOS A LOS 2000

Una época en donde el siguiente milenio genera novedosas ideas; gracias a la tecnología muchos de los animes se volvieron más atractivos a la vista.

FLCL o Furi Kuri (2000): todo comienza cuando Naota Nandaba conoce a una chica muy extraña y su vida se vuelve un caos. La serie contiene varias parodias de otros animes, además de incluir simbolismos.

Mobile Suit Gundam SEED (2002): esta serie retoma elementos de la primera serie y detalla más la guerra entre la Alianza Terrestre y ZAFT.

Full Metal Panic! (2002): basado en una novela ligera de **Shoji Gatoh**, en donde se mezclan comedia, acción y mechas.

Fullmetal Alchemist (2003): se trata de dos hermanos que por medio de la alquimia tratan de revivir a su mamá, pero su intento trae terribles consecuencias para ambos.

Code Geass: Lelouch of the Rebellion (2006): Lelouch, hijo del emperador de Britannia, jura vengarse de su patria tras perder a su madre en un ataque terrorista.

Fairy Tail (2009): trata sobre un gremio de magos en donde Natsu tiene el increíble poder transmitido por un dragón.

Bakemonogatari (2009): una serie realmente fuera de lo ordinario con una trama que relata historias de los monstruos típicos de Japón, pero a su propia manera. Es del novelista **Nisio Isin**, con ilustraciones de **Vofan**.

Y EL COMERCIALISMO GANA LA CONTIENDA

Naruto (2002): basado en el manga de **Masashi Kishimoto** (1999), ha demostrado ser uno de los productos comerciales más exitosos de la industria. Las aventuras del joven ninja Naruto han trascendido las fronteras del mundo y el tiempo, creando una inmensa cartera de fans dentro y fuera de su tierra natal. Si bien la narrativa se enfoca en satisfacer al público, ciertos elementos como el desarrollo de los personajes lo han mantenido fresco, colocándolo entre los favoritos de esta década.

LA NUEVA DÉCADA APENAS LLEVA LA MITAD RECORRIDA, PERO YA HAY ANIMES QUE HACEN UNA BRILLANTE APARICIÓN

Tal es el caso de *Steins;Gate* (2010), en donde un grupo de amigos hacen el equivalente a una máquina del tiempo que puede mandar mensajes al pasado.

Durarara!! (2010): una emocionante serie con toques de comedia que muestra la vida en la gran urbe de Tokio, principalmente en el área de Ikebukuro. Todo un desfile de personajes extravagantes y misterios por resolver.

Por supuesto, el anime que dejó a todos con los ojos pegados a sus pantallas con ganas de ver más fue la serie basada en el trabajo del mangaka **Hajime Isayama**, *Shingeki no Kyojin* (2013), dirigida por **Tetsurou Araki**. Su estreno causó toda una revolución entre los espectadores de todas las edades y de todos los géneros. La humanidad ha quedado relegada a un reducto escondido en ciudades amuralladas por temor a ser devorados por los titanes.

Esto es todo por el momento, sabemos que existen infinidad de animes muy buenos que bien merecerían una mención en este reportaje, desafortunadamente no acabaríamos de mencionarlos a todos; sin embargo, los que se mencionan son catalogados por muchos como los mejores de su década.



COSPLAY INTERNACIONAL

LA AFICIÓN QUE SE CONVIRTIÓ EN CARRERA

Por Dante

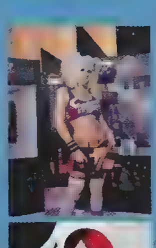
UN POCO DE HISTORIA

El gusto por disfrazarse como personajes fantásticos tiene sus orígenes en fiestas de índole religioso, en donde los pueblos primitivos rendían culto a sus deidades, caracterizadas por el chamán de la tribu para convertirse siglos después en una afición más de tipo comercial. Ya en los primeros años de la Comic-con, podíamos ver individuos portando disfraces de los superhéroes de la época; a finales de los 70 en la Comiket (Comic Market) de Odaiba Japón, se acuñó la palabra *cosplay*, siendo la contracción de *costume play*, que significa literalmente, jugar a disfrazarse. Entre 1983 y 1984 su uso estaba completamente generalizado. En esa época lo tradicional era que los cosplayers hicieran todo el proceso creativo, desde la ropa, accesorios y en caso de necesitarlo, prostéticos austeros o pelucas de fabricación artesanal. Incluso contaban con un código de ética y vestimenta, y una serie de reglas que debían obedecer si no querían ser expulsados.

MI AFICIÓN ES MI PROFESIÓN

Algunas décadas han pasado y la calidad dentro del medio cosplay ha avanzado exponencialmente, siendo pocos fans de esta afición los que pueden ostentar el título de Cosplayers Profesionales.

Lo que los hace grandes o "profesionales" es que destacan por su excelente trabajo en sus caracterizaciones, sus participaciones en diferentes eventos como invitados especiales y en algunos casos en distintos países, convirtiendo su *hobby* en un medio que en muchos casos les reditúa buenas ganancias, además de popularidad. Éstos son sólo algunos de ellos:







JESSICA NIGRI

Radicada en Arizona, es cosplayer desde 2002. Fue en la Comic-con de San Diego en donde atrajo las miradas gracias a su disfraz de sexy Pikachu, tiempo después participó en el concurso organizado por Suda 51 para encontrar a la verdadera Juliet Starling (Lollipop Chainsaw) donde **Nigri** fue la ganadora.

No es un secreto que a esta simpática chica le gusta hacer cosplay gender bender (cambio de género), creando sus propias versiones de personajes como Connor Kenway del videojuego *Assassin's Creed 3*, lo cual llamó la atención de Ubisoft, que la contrató para interpretar una versión gender bender del capitán Edward Kenway. Su carrera incluye tratos con diferentes compañías de videojuegos (mi favorita personal).

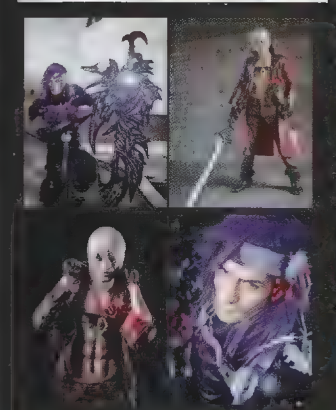




LEON ARCANO

Originario de Roma, Italia, y de nombre **Leon Chiro,** este cosplayer, modelo, *bartender* y estudiante de medicina deportiva es reconocido en todo el mundo como uno de los mejores al momento de interpretar personajes de videojuegos, ya que como él mismo afirma, se identifica más con los personajes de los juegos que de los animes. Uno de sus personajes favoritos y el más difícil es Caius Ballad de *Final Fantasy XIII*.

Ha viajado a diferentes eventos alrededor del mundo, y en sus propias palabras está dispuesto a ayudar a la nueva generación de cosplayers, ya que irónicamente él también es de la nueva generación ya que comenzó su carrera en 2011.

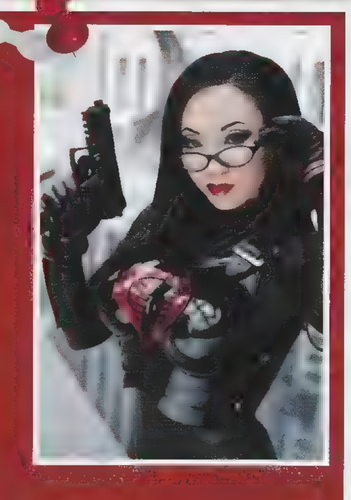


RYOKO DEMON

Desde las lejanas tierras de Rusia nos llega esta multifacética cosplayer, que es conocida por muchos como **Ryoko Demon**. Su nombre real es **Elena Litvinova**, y su portafolio de trabajo es bastante amplio, pues abarca animes, pasando por videojuegos y rematando con algunos personajes de la casa del ratón. Ella, como muchas de las cosplayers profesionales, no sólo se limita a hacer trajes que "enseñen" un poco más de lo normal sino que también se atreve a usar trajes de cuerpo completo con su respectivo maquillaje, y también ha seguido la regla 63 del internet.







YAYA HAN

De origen Chino y de residencia norteamericana, **Yaya Han** es una de las más reconocidas en el medio del cosplay. Tiene en su haber un amplio catálogo de personajes, que van desde los clásicos de anime, pasando por los videojuegos y películas hasta *cartoons*. Como todo buen cosplayer profesional, ha viajado alrededor del mundo como invitada de honor y juez de concursos.

ADELLA

Su caracterización más recordada fue con el personaje Aerith del videojuego FFVII. Fue muy conocida durante los noventa, gracias a la entonces novedad del internet, pero así como apareció, desapareció de repente, regresando años después con una bella sesión fotográfica junto a su hijo, donde aparecieron ataviados con los uniformes de Bulma y Trunks bebé.





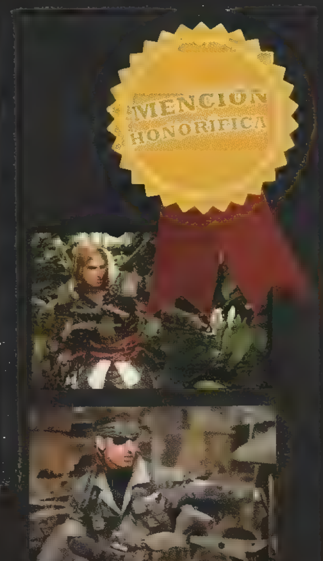




ANTHONY MISIANO

Mejor conocido por Harley's Joker, **Anthony** es hasta el momento uno de los mejores caracterizadores del Joker, tanto así que incluso participó en una miniserie de YouTube. Su éxito es a la vez su cruz, ya que el Joker que interpreta es su único vestuario, mismo que conoce a la perfección; sus fotos se convirtieron en fenómeno viral. Casi siempre se le ve con su compañera Joker Harley's.





RICK BOER

Maestro de profesión y padre de dos niñas, **Rick Boer** es otro de los que sólo se especializan en un personaje, pero no por ello dejan de hacerlo de forma magistral, como es este caso, ya que es conocido por ser el mejor Naked Snake y Solid Snake del mundo, teniendo perfectamente estudiados a ambos personajes, lo cual se nota a la hora de interpretarlos. Recientemente ha interpretado a los personajes de *Assassin's Creed*, Connor y Edward Kenway.

FRANCESCA DANI



Cosplayer de origen italiano que inició su carrera en 1998 con su traje de Sailor Moon. Su nombre real o completo es **Aurora Francesca Dani**, destacó por sus atrevidas caracterizaciones y por sus sensuales poses a la hora de ser fotografiada; curiosamente ella, al contrario de otras cosplayers, comenzó a modelar para pagar sus estudios de diseñadora de modas, y esta faceta fue la que irónicamente hizo que dejara de lado sus estudios para continuar con su carrera de manera internacional. En 2010 dejó su faceta como cosplayer ya que en sus palabras, no era algo que debía hacer a sus 30 años; así que se dedicó de lleno a su carrera y a su tienda de joyería *steampunk* en línea. Merece una mención especial por ser una de las primeras cosplay de carácter profesional que conocimos en nuestro país.



LORD MASAMUNE



Otrora invitado de distintas convenciones en nuestro país. Su carrera como cosplayer profesional fue corta, pero eso sí, muy conocida, ya que sus caracterizaciones de Sephiroth y Cloud en sus versiones de *Kingdom Hearts* y *Final Fantasy VII* le valieron el respeto de la comunidad. Pero su verdadero nombre es aun más sonado ya que fue más allá del gusto por las caracterizaciones, llegando a incursionar en rubros como los de los videojuegos y el anime, sólo por mencionar algunos.

Matthew Mercer, que es su verdadero nombre, es actor de doblaje y ha participado en una larga lista de videojuegos, películas animadas y animes, además de ser escritor. Como ejemplo les puedo decir que ha prestado su voz en títulos como: *Street Fighter, Metal Gear, Batman: AO, Gears of Wars, Final Fantasy* y *Resident Evil* como la voz oficial de Leon Kennedy. Su currículo de doblaje incluye 19 animes y 75 videojuegos, entre otras cosas.



AMI COMI
COLECCIONABLES Y MÁS
¡ENCUENTRA COLECCIONABLES DE TUS SERIES Y MÁS!
¿ME PODRÍAS MOSTRAR EL QUE ESTÁ ALLÁ ARRIBA EN LA ESQUINA?
UUUUGH...
¡AH!
¡AH!
¡GRACIAS! ESTE ES.
A-AQUÍ TIENES...
PERO YO CREO QUE LUEGO VENGO A COMPRARLO PORQUE AHORITA NO TRAIGO DINERO.
!!!
ESTAMOS DISPUESTOS A DAR LA VIDA POR EL CLIENTE (Y SU FALTA DE EFECTIVO).
¡FELICIDADES CONEXIÓN MANGA! #300
¡TODO DICIEMBRE Y ENERO TENDREMOS ENVÍOS GRATIS A TODA LA REPÚBLICA MEXICANA EN COMPRAS MAYORES A $500!
www.amicomistore.com
ami@amicomistore.com
(81)83407929
Ami Comi
@AmiComiStore
Padre Mier #481 Local 1, Centro de Monterrey, Nuevo León.



BREVE RECORRIDO POR LAS CONVENCIONES EN MÉXICO

Por Da

Las convenciones en México son relativamente jóvenes, tomando en cuenta que en los años 70 ya se celebraban convenciones en Japón y en Estados Unidos, lo cual es lógico dado que ellos son los productores de nuestros *hobbys*.

EN UN MUNDO SIN INTERNET

Sé que es difícil, sobre todo para los más jóvenes, pero imaginen que hace algunos años –específicamente en la década de los noventas– no teníamos internet como hoy en día, la información era muy escasa, las tiendas "especializadas" tenían en su gran mayoría cómics americanos y los productos japoneses eran muy escasos, así que no teníamos memorabilia de las series de moda. Además, ir de una tienda a otra era toda una peregrinación, en vista de que no existían lugares de reunión como lo que es hoy en día la Frikiplaza, razón por la que más de un fan avispado tuvo la idea de reunir todas las tiendas y productos bajo un mismo techo, tal y como sucedía en las convenciones extranjeras, es así que comienzan a surgir, de manera austera, las primeras convenciones en nuestro país.

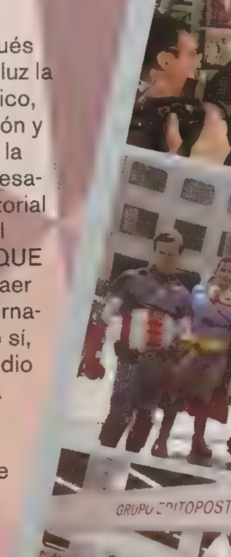


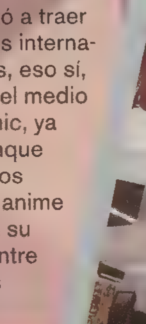
EN UN PRINCIPIO

Año 1993 (¿hace 21 años?, ¡¡ya estoy viejo!!), un grupo de estudiantes de la ENEP Aragón se organizó para realizar una pequeña reunión de comiqueros a la que llamaron La Feria de la Historieta. Al principio fue un modesto salón del plantel para después mudarse a El Palacio Mundial de las Ferias, en la colonia Tabacalera, fue entonces que comenzó a cobrar seriedad la realización de estos eventos.

Al año siguiente se organizó la CONQUE (Convención Quetzalcóatl), organizada por **Luis Gantus,** la cual, al igual que la ya mencionada Feria de la Historieta, estaba más enfocada al cómic que al anime y tuvo un periodo de vida de ocho años (1994-2001); cabe destacar que fue la primera convención en tener invitados de talla internacional, ya que durante su periodo de vida desfilaron por ella personajes como: **Stan Lee**, **Humberto Ramos** y **Joe Jusko**, entre muchos otros.

Un año después (1995) vio la luz la MECyF (México, Ciencia Ficción y Fantasía), de la mano de la desaparecida Editorial VID, y al igual que la CONQUE comenzó a traer invitados internacionales, eso sí, todos del medio del cómic, ya que aunque para esos años el anime ya tenía su nicho entre los fans







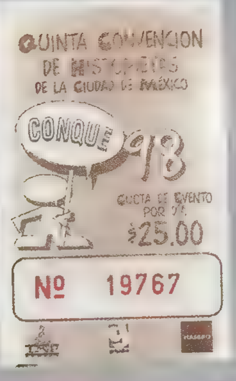
comiqueros –mismo que iba en aumento año con año–, aún se pensaba que no era una opción viable como hoy en día; lamentablemente este evento tuvo una vida corta.

Durante los primeros años las convenciones se organizaban una vez al año, no habían dos a tres ediciones, así que ese espacio era aprovechado por pequeños eventos que tenían más pasión que recursos –mismos que duraron dos o tres ediciones–, como la Rocapoca, realizada en el Gran Forum de Taxqueña. Otra que fue muy efímera fue la Dragón Con, contando con un solo evento, patrocinada por el religioso padre **Alejandro García Dirán de Lara**, también conocido como el altruista padre **Chinchachoma**.

En 1998 MECyF realizó su última presentación y al mismo tiempo comenzó la verdadera moda tras el boom de la animación japonesa, además tuvimos la primera edición de la convención La Mole en su primer sede, dentro de las instalaciones del Gimnasio Juan de la Barrera. Durante dos años fue la única convención constante, pero en el año 2000 hizo su aparición la T.N.T (el significado del nombre no es claro, ya que algunos lo asocian con el explosivo trinitrotolueno, por aquello de la explosión de novedades) en el Centro de Convenciones Tlatelolco. Ambas convenciones tenían su cartera de asiduos; por un lado, La Mole estaba más enfocada al cómic que al anime, y TNT se inclinaba más por el anime. Paradójicamente, ambas complementaban nuestros gustos de aquel entonces; al ser las dos únicas convenciones regulares comenzaron a realizar ediciones dobles e incluso triples al año. Pero no sólo en el D. F. se hicieron convenciones, en varios estados del país comenzaron a surgir convenciones tanto regulares como esporádicas, aunque no eran tan mediáticas como las dos anteriores y así fue hasta este 2014.

Ya hace 16 años que La Mole, y 14 que la TNT, han sabido mantenerse como los principales eventos de este tipo en México y parte de Sudamérica. Este año dos nuevas convenciones aparecen en el firmamento, una de ellas es





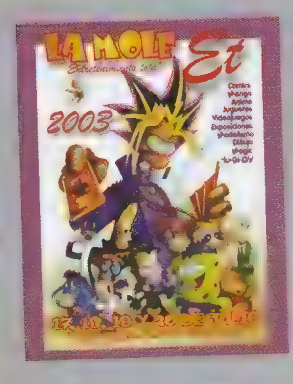




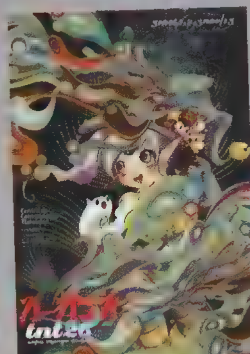






























una convención itinerante (viajera), su nombre es ConComic, ya con cierto renombre en diversos países (este año se presentará en el D. F.). La segunda es la nueva contendiente en el medio, la Geek Expo, una convención que viene con una propuesta innovadora.

¿Cuál será el futuro de estos eventos en México? Sólo el tiempo y los fans decidirán si continúan realizando eventos, así que ya saben, apoyen en la medida de sus posibilidades a la convención que sea de su agrado.



TODOS SIEMPRE HAN TENIDO EL ANHELO DE CREAR, INNOVAR Y DEJAR CON LA BOCA ABIERTA A LOS DEMÁS O SIMPLEMENTE CUMPLIR SUS SUEÑOS, PERO EL DINERO SIEMPRE HA SIDO EL INCONVENIENTE PARA DAR EL PRIMER PASO. PUES ESTO YA NO ES UN INCONVENIENTE, Y ES QUE GRACIAS A *CROWDFUNDING* UNO PUEDE RECOLECTAR DINERO VÍA *ONLINE* PARA APOYAR PROYECTOS O TRABAJOS.

Pero, ¿cómo funciona esto? Básicamente, las personas deseosas publican sus ideas en plataformas de crowdfunding (fondeo), ahí se fijan un objetivo de financiación y un periodo de tiempo determinado, los patrocinadores interesados –gente común y corriente en su mayoría– pueden dar un mínimo para ser parte (financieramente hablando) de dicho proyecto, donando su dinero. Los fondeadores te recompensan de muchas formas para incentivarte y obviamente lograr las metas.

No sólo es popular en Japón, el crowdfunding online es un fenómeno viral tanto en los Estados Unidos como en Europa, Asia y por supuesto México. En la web nipona existen varios sitios dedicados a este fin, en cada uno la meta siempre es recaudar el dinero suficiente para financiar proyectos de animación independientes, videojuegos y manga; los más emprendedores buscan dinero para desarrollar sus inventos (algunos muy locos). Es obligación de cada sitio orientar a los usuarios en cómo crear una propuesta y cómo difundirla. Hay varias categorías, como el arte, la moda, los deportes, la tecnología, el anime, la cultura y el cine, entre muchas más.

Además, los visitantes de estas páginas pueden encontrar quién propuso el proyecto, cuántas personas lo patrocinan e incluso el dinero que ha logrado recaudar. Para proponer uno, hay que tener en cuenta el nombre distintivo de dicho trabajo, describirlo concisamente e identificar en qué categoría entraría, así como la imagen y el video que lo describan, no poner sólo letras, sino poner fotos (reales) o arte original (tip: la fuente que uses no debe ser delgada ni pequeña porque eso denota introspección, y el video no debe ser tan largo porque aburriría). En fin, esto y más se debe tener en cuenta.

CAMPFIRE

Campfire es el servidor número uno de crowdfunding, algunos trabajos desarrollados son:

Kodomo Meets Kurieitivi tiene en la mira estimular la creatividad y curiosidad de los niños, un ejemplo de ello es el proyecto *Cograph*, que tiene como fin impartir clases de fotografía para los chiquitines (menores de 15 años), donde aprenderán todo lo relaciona-



do con las fotos e impresión con una nueva forma —divertida— de capturar el momento. Así como *Tuna-kai*, crayones hechos con materiales orgánicos, que cualquier persona puede utilizar en la [illegible]; los crayones se usaron en exposiciones itinerantes para que los niños colorean.

Campaña Zoo [illegible], para los amantes de los animales tanto domésticos como en peligro de extinción, algunos ejemplos son: Cat's Whiskers, un periódico exclusivo para los amantes de los gatos y *Manatu Project Yuukyou*, que consiste en la protección de las especies en peligro de extinción en la nieve, como el leopardo de las nieves.

Otros ideales son musicar festivales de música al aire libre, crear videojuegos de batalla [illegible] con personajes [illegible] hacer [illegible] que han ayudado (toca-tumas), mesas portátiles, copas de vidrio "reforzado" para mantener más frescas las bebidas y buscadores de techos, entre muchos más.

ALIVE

Es exclusivo para la difusión de la música indie, para los fanáticos amantes de este género, donde básicamente se dedican a financiar conciertos en Japón para músicos extranjeros. Uno puede apoyar y así llevar al artista deseado sólo se deberá hacer algo, pero hay diversos tipos de género.

READY FOR?

Es el primer sitio de crowdfunding que existió en Japón, se centra mucho más en lo altruista, pues dona pelucas a los [illegible] con especialidad en cáncer, [illegible] a los niños de la calle en otros países, protección de la cultura cinematográfica, pozo de [illegible] nuevo para evitar [illegible] en las [illegible], tras fotografías con ilustraciones del antes y después del terremoto en Japón, apoyo a los refugiados de Siria, [illegible] para ayudar una calidad de vida de las mujeres en zonas pobres [illegible] pensadas para familias de clase baja, [illegible] mucho más. Además se centra en el entretenimiento y la cultura.

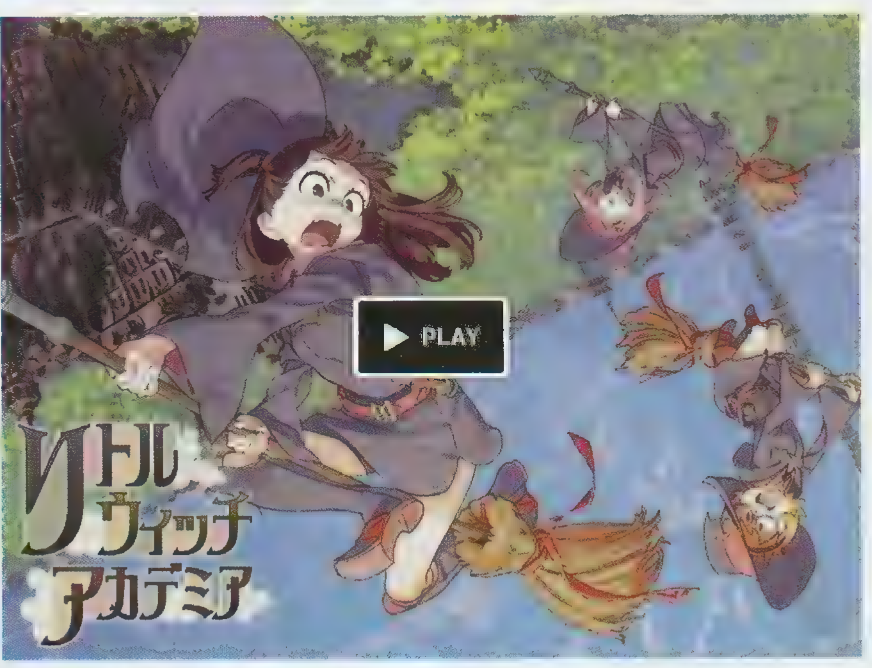
JUST GIVING JAPAN

Así como *Ready for?* se dedica a la caridad, algunos de sus trabajos están dedicados en pro de la salud, la limpieza de la ciudad y la seguridad de las calles, por lo que algunos han [illegible]

Little Witch Academia 2

by Studio TRIGGER

Home | Updates 1 | Backers 2,369 | Comments 400 | Tokyo, Japan | Animation



2,369
backers

$211,420
pledged of $150,000 goal

29
days to go

Back This Project
$1 minimum pledge

This project will be funded on Wednesday Aug 7, 11:31pm EDT.

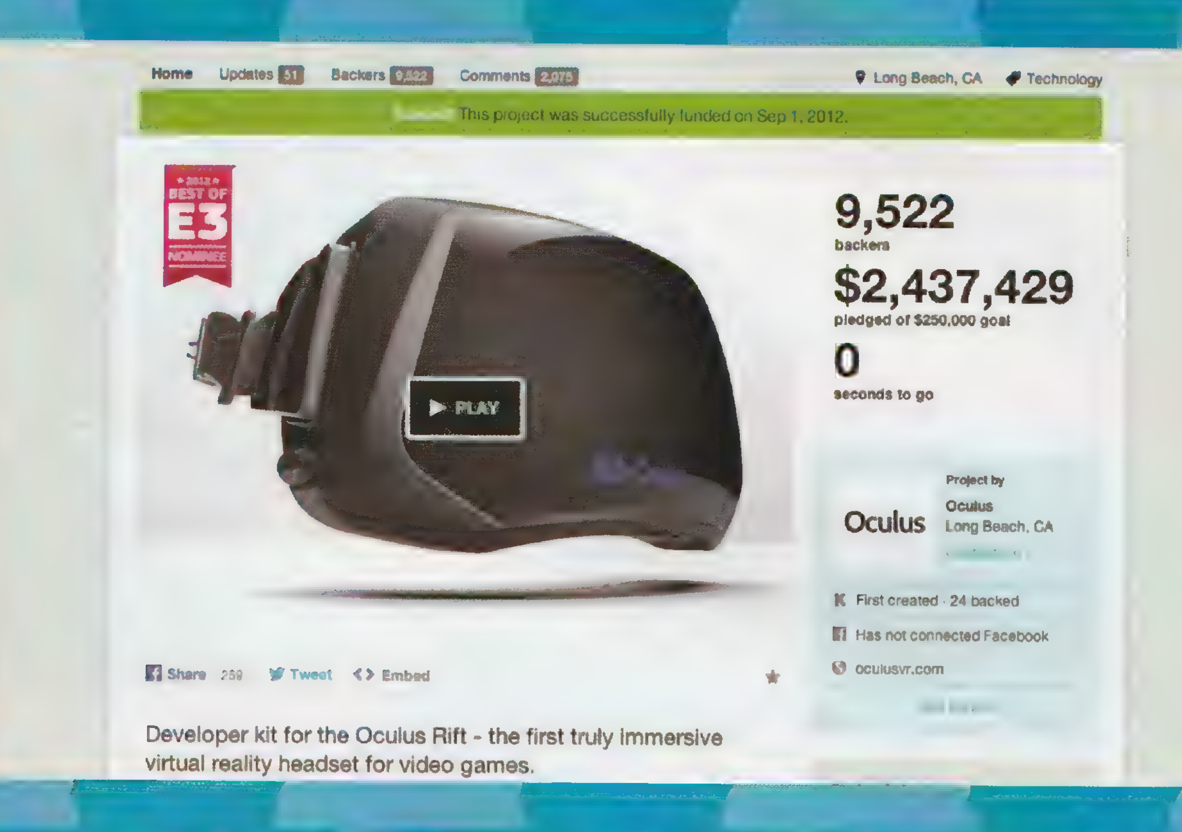
Funding period
Jul 8, 2013 - Aug 7, 2013 (30 days)

Share 5,411 | Tweet | Embed | Remind me

Help us make Little Witch Academia 2! We are very passionate about Little Witch Academia and we thank you for your support!

TRIGGER
Project by
Studio TRIGGER
Tokyo, Japan
Contact me





[illegible] experiencias; hay otros que [illegible] para [illegible] la apariencia y reconstruir monumentos y edificaciones antiguas, [illegible]. En su mayoría son funcionales.

AMÉRICA: KICKSTARTER Y FONDEADORA

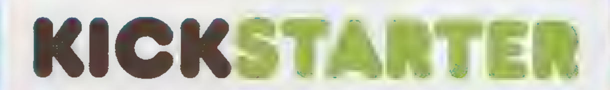
[illegible] *Oculus Rift*, [illegible] *Mighty No. 9* [illegible] la segunda producción [illegible] *Little Witch Academia*. [illegible]

[illegible] en México [illegible] *Fondeadora*, el primer crowdfunding [illegible] mexicano [illegible]. Como su [illegible] de una plataforma de [illegible] y es la primera [illegible] país, [illegible] proyectos como la [illegible] *Gena de Japan* [illegible] director **Iván Espinosa** [illegible] **Roberto "Darkar" Alaniz**.

En estas plataformas hay de todo y para todos, [illegible] Japón [illegible] Fondeadora.

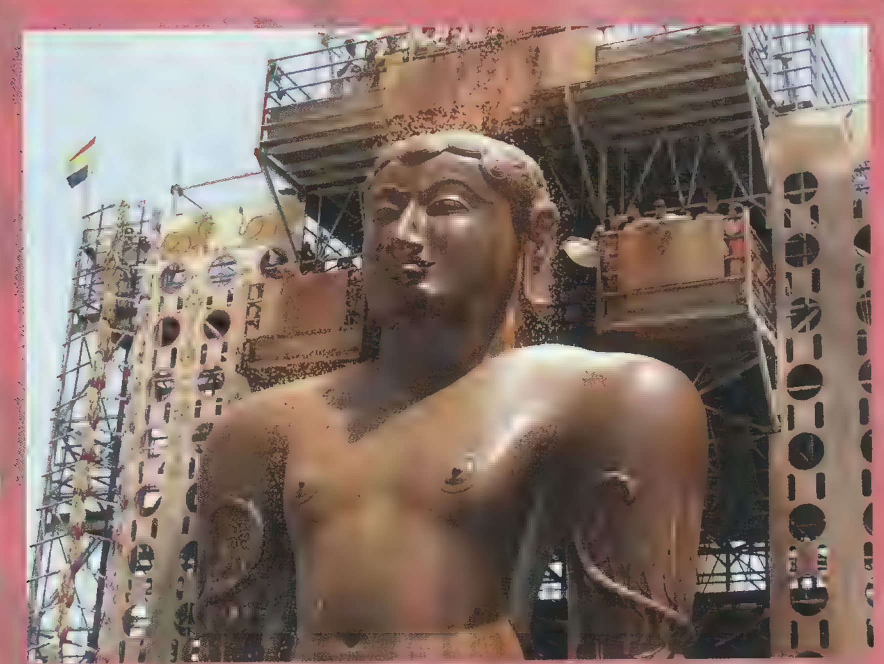
Simplemente [illegible], las buenas ideas abundan, sólo hay que explotar nuestro potencial [illegible], [illegible] para lograrlo.

Viva la Verdad © Roberto "Darkar" Alaniz/Darkar Company Studios, LLC/2014
Gena de Japan © Iván Espinosa/Ocho Venado Producciones/2014
Little Witch Academia 2 © Studio Trigger/2014
Mighty No. 9 © Keiji Inafune/Comcept/Inti Creates/2014
Oculus Rift © Oculus VR



LAS COSTUMBRES MÁS CURIOSAS Y RARAS DE ASIA

Por Arthur Wolf



CADA PAÍS TIENE COSTUMBRES Y RITUALES QUE PUEDEN PARECER RAROS Y HASTA GROTESCOS A OJOS EXTRANJEROS, PERO SIN DUDA ES EN EL CONTINENTE ASIÁTICO EN DONDE ENCONTRAMOS LAS COSTUMBRES MÁS EXTRAÑAS DEL MUNDO Y QUE INCLUSO PARECEN SACADAS DE UNA LOCA IMAGINACIÓN.

JAPÓN

El país del Sol Naciente está lleno de costumbres y tradiciones que a los occidentales les pueden parecer extravagantes, muchas de éstas tienen que ver con sus festivales religiosos, en donde se realizan raros rituales para conseguir el favor de sus deidades.

Por ejemplo, muchos nipones están dispuestos a hacer cualquier cosa con tal de alejar la mala fortuna y traer buena suerte, aun a costa de cierto sufrimiento, como el que suelen padecer los bebés cada cuarto domingo de abril en el templo Sensoji de Tokio, en la competencia tradicional conocida como *Naki Sumo*, en la cual dos grandes luchadores de sumo deben sostener cada uno a un bebé y tratar de hacerlos llorar a más no poder. Según las reglas, gana el luchador que haga llorar primero a su bebé y la razón de este ritual es simplemente para purificar el alma de los infantes.



Pero si los bebés sufren en estos rituales, los adultos no se quedan atrás, como lo prueba el *Hadaka Matsuri*, literalmente el "Festival de los hombres desnudos", un ritual con más de 500 años de antigüedad que se lleva a cabo en varias partes de Japón en la última noche del año. En esta ceremonia hombres desnudos se arrojan a las heladas aguas de un lago, para después correr alrededor de un templo con el fin de lograr recibir un talismán especial llamado *go-o*, que les asegurará buena fortuna en el nuevo año.



Tenemos el festival *Kanamara Matsuri*, en la prefectura de Kawasaki y que tiene lugar el primer domingo de abril desde el siglo XVII, y cuyo mayor evento es la veneración a una gran escultura de hierro del "miembro masculino". Dicha estatua se pasea por las calles y se le reza para que las mujeres sean fértiles y que los hombres tengan prosperidad en los negocios.

Sin duda son los sacerdotes los que llegan a sufrir más por sus creencias,



como lo prueba el ritual conocido como *Hiwatari*, en donde monjes budistas caminan sobre fuego a modo de prueba de fe y así pedir por la salud de la comunidad. Pero el ritual más radical que realizan estos monjes es el conocido como *Sokushinbutsu* (Ritual para convertirse en Buda), en el cual, por mil días preparan su cuerpo –con alimentos especiales y meditación– para que éste sufra una momificación en vida, que culminará con el entierro del monje, aún vivo, para desenterrarlo después de mil días convertido en momia.



CHINA

En China, ciertamente existen tradiciones y costumbres que pueden parecer realmente crueles. Tal es el caso de la tradición de los "pies vendados", practicada hasta el año 1911 y en la cual a las niñas desde los seis años se les vendaban y fracturaban los dedos de los pies para tener el llamado "pie de loto", pues supuestamente un pie pequeño es símbolo de belleza en este país.

A esto hay que sumar las extravagantes costumbres alimenticias del pueblo chino, pues en algunos puestos de comida ambulante podemos encontrar desde brochetas de araña, alacranes asados, larvas de cigarra, lagartos ensartados en palillos, etc. Eso sin contar la costumbre, que hay en algunas regiones de este país, de comer carne de perros y gatos.



VIETNAM

En Vietnam no sólo se comen perros, sino que se introducen en botellas de licor y vino "bichos" como gusanos, algo así como nuestro típico y exótico mezcal con gusano de maguey, aunque no es tan común encontrar licor con escorpiones, víboras, caballos de mar y ranas para dar un "sabor especial" a estas bebidas embriagantes.



La razón de esta práctica tiene que ver con que a estas bebidas se les atribuyen propiedades medicinales que van desde curar la impotencia hasta prevenir el cáncer.



INDIA

La religión y la devoción a las deidades es una de las partes más importantes de la vida de este país, tal como podemos ver en el templo dedicado a la diosa Karni Mata, en donde, desde hace 600 años, se cuidan, alimentan y veneran a más de 20 mil ratas que viven en este templo, por considerarlas la reencarnación de esta deidad.



Más extravagante, pero a la vez cautivante, es la ceremonia llamada *Mahamastakabhisheka*, la cual se lleva a cabo cada 12 años en el templo dedicado al santo Yaina Bahubali, en la ciudad de Shravanabelagola.







En esta ceremonia vemos cómo Gomateshwara –una colosal estatua de 18 metros de Bahubali– es bañada, desde la cabeza a los pies, con leche de coco, *ghi*, azafrán y otras ofrendas. Cuando la leche de coco llega a los pies de la estatua los devotos mojan diversas telas con el líquido para ponerlas en sus cabezas, con la creencia de que esto los ayudará a tener mayor "virilidad" y fortuna.

FILIPINAS

Japón no es el único país en donde se llevan a cabo rituales religiosos que ponen en peligro la salud y hasta la vida (todo en pro de la fe), pues en Filipinas, cada Semana Santa, personas que llevan su fe al extremo insisten en ser crucificadas realmente, clavando en sus manos y pies grandes clavos de hierro. Aunque las autoridades de ese país han prohibido esta práctica, año con año la crucifixión de filipinos se lleva a cabo.

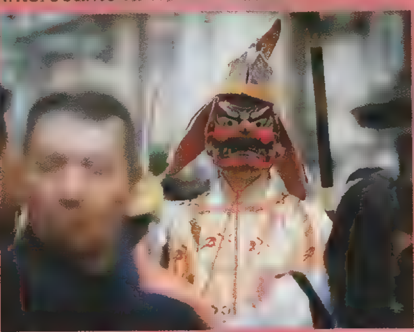
COREA

Pero no todas las costumbres de Oriente son por fuerza dolorosas, aunque sí extravagantes, como lo prueba el Festival del Barro y que se lleva a cabo en la playa Daecheon en el mes de julio. En este festival se vale ensuciarse en el barro y lodo como cuando éramos niños e incluso hay concursos de cómo formar pirámides de barro humanas o deslizarse en resbaladillas de barro.





Como ya dijimos, lo que puede ser raro y extravagante para algunos, para otros simplemente es parte de su vida cotidiana, de sus festividades y costumbres y a fin de cuentas, es esta diversidad de culturas y costumbres la que hace tan interesante la vida en nuestro mundo.



TRADICIÓN Y MODERNIDAD DE JAPÓN

Por Arthur Wolf

JAPÓN ES UNA NACIÓN EN DONDE CONVIVEN EN ARMONÍA LO ANTIGUO Y LO MODERNO, DONDE LO MISMO PODEMOS VER HERMOSOS TEMPLOS ANTIGUOS, DEL VIEJO EDO, QUE CONTRASTAN CON LOS ENORMES RASCACIELOS DE ACERO Y CRISTAL QUE DOMINAN EL PAISAJE DE LAS GRANDES URBES COMO TOKIO. PERO, ¿CÓMO ES POSIBLE QUE EL PAÍS DEL SOL NACIENTE PUEDA UNIR EN FORMA TAN HOMOGÉNEA LO TRADICIONAL CON LA CAÓTICA VIDA MODERNA DE SUS HABITANTES?

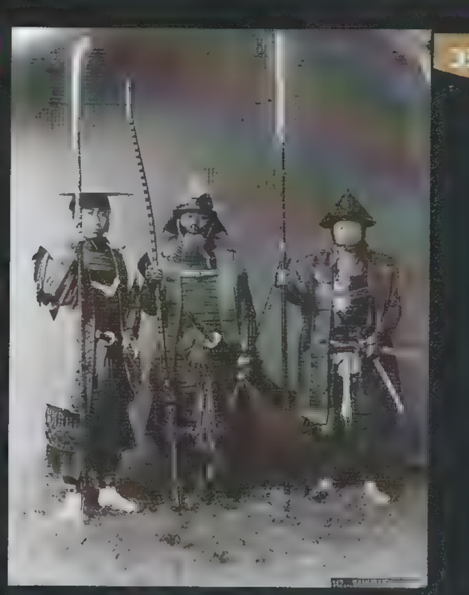
UN PASADO LLENO DE TRADICION

Fue durante el periodo Edo (1603-1868) que la cultura japonesa alcanzó su mayor grado de expresión, tanto en lo cultural como en el terreno de la guerra.

En estos tiempos conflictivos, los samuráis literalmente hacían un arte de la guerra, al crear artes marciales como el *kenjutsu* (arte de la espada) y el *judo*. También surgieron los grandes maestros herreros, cuya habilidad para fabricar mortales y hermosas *katanas* (espadas japonesas) es en sí mismo todo un arte.



Ésta es la época de los grandes Shogunes como **Ieyasu Tokugawa**, en la cual se desarrollaron artes como la alfarería decorativa, el arte del *ikebana* (arreglos florales), el *chanoyu* (ceremonia del té) y el bonsái (crianza de árboles enanos).



Además se desarrollaron las bellas artes como el teatro *Noh*, el *Kabuki* y el *Bunraku* (teatro de marionetas), al mismo tiempo que los escritores crearon grandes obras literarias y hermosos poemas *haiku* y los dibujantes el arte gráfico del *ukiyo-e*, antecesor en cierta manera del manga actual.



TRADICIÓN CONTRA RESTAURACIÓN

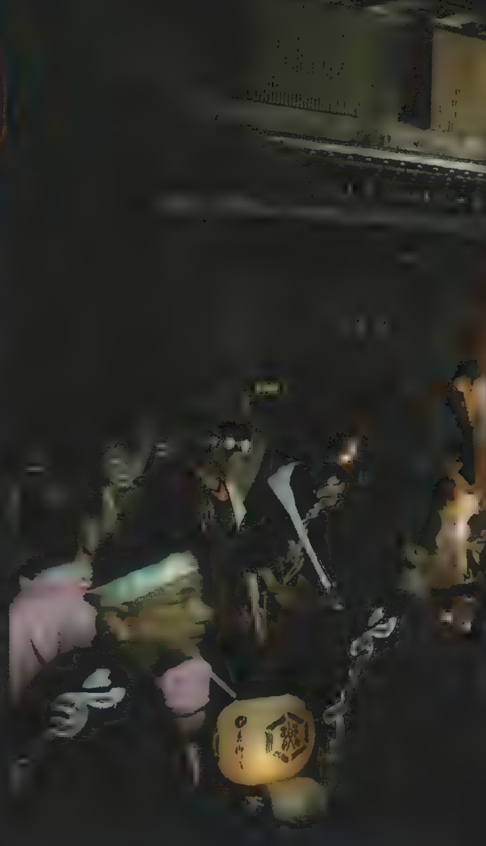
Con la apertura de Japón al Occidente, en el inicio de la Restauración Meiji (1868-1912), todas las tradiciones y artes niponas estuvieron en peligro de desaparecer, pues el Emperador **Komei** buscaba que Japón se volviera una gran potencia en todo Oriente.

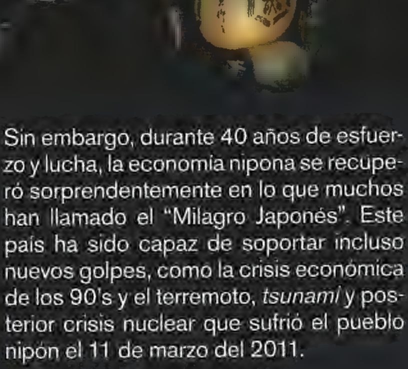
La "occidentalización" de la cultura nipona trajo como consecuencia la desaparición de la casta samurái –sin cabida en esta nueva era–, la desaparición paulatina del teatro Bunraku, la prohibición de las ilustraciones ukiyo-e, e incluso existió la orden de destruir templos y castillos como el Castillo Himeji, por considerarlos reflejo de una época que debía quedar en el pasado.

Sin embargo, con el tiempo el Gobierno Meiji consideró más prudente preservar las tradiciones –modificándolas en algunos casos– que simplemente olvidarlas. Fue la época de un nuevo florecimiento de las artes marciales y algunas, como el mortal kenjutsu (ahora *kendo*) fueron convertidas en deportes, al tiempo que el *karate* traído de Okinawa iba ganando adeptos entre el pueblo nipón.

RESURGIR DE LAS CENIZAS

El pueblo nipón ha demostrado en más de una ocasión que puede hacer frente a las adversidades e incluso levantarse más fuerte que antes. Enormes tragedias como el Gran Terremoto de Kanto, en 1923, y la derrota y ocupación de este país en 1945, por parte de las Fuerzas Aliadas durante la Segunda Guerra Mundial, parecían condenar a Japón a ser una nación pobre y sin oportunidad de sobresalir en el panorama mundial.

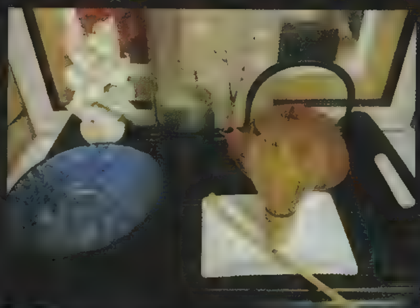






Sin embargo, durante 40 años de esfuerzo y lucha, la economía nipona se recuperó sorprendentemente en lo que muchos han llamado el "Milagro Japonés". Este país ha sido capaz de soportar incluso nuevos golpes, como la crisis económica de los 90's y el terremoto, *tsunami* y posterior crisis nuclear que sufrió el pueblo nipón el 11 de marzo del 2011.

Actualmente, Japón es la tercera economía más grande del mundo, sólo por debajo de la de Estados Unidos y China, gracias a que es uno de los más importantes exportadores de tecnología, maquinaria electrónica, productos químicos



y vehículos automotores; sus avances tecnológicos año con año sorprenden al mundo.

Incluso los medios de entretenimiento nipones, tales como el anime, el manga e incluso sus películas de terror han llegado a integrarse de manera significativa en la cultura popular del resto del mundo, eso sin contar que las antiguas tradiciones japonesas siguen maravillando a las personas de otros países.





Y es que, a pesar de que Japón es considerado actualmente un gigante económico y tecnológico, este país nunca olvida sus costumbres y tradiciones, pues sabe que mantener la identidad personal a través de su cultura es lo que ha ayudado al pueblo nipón a destacar de manera significativa, no sólo en Oriente sino en el mundo entero.

PARQUE Y MUSEO MEMORIAL DE LA PAZ DE HIROSHIMA

PORQUE HAY EVENTOS QUE NO DEBEN OLVIDARSE

Por Angel Princess

Una mañana tranquila, mientras una paloma vuela por un despejado cielo azul, una pluma se desprende de su cuerpo y cae en la mano de un niño que pasea alegremente con su padre. De pronto, un cegador resplandor los envuelve, el padre que sostiene la mano de su hijo se desintegra y después pasa lo mismo con el niño, sólo quedando el reloj de pulsera del padre, en el cual queda fija para siempre la hora 8:15 de la mañana, hora en que la primera bomba atómica de la historia destruyera Hiroshima.

Dicho reloj en verdad existe y –además de haber dado pie a la pequeña historia descrita arriba– es parte de la exhibición permanente que se puede ver en el Museo Memorial de la Paz, que se encuentra dentro del Parque Memorial de la Paz en la ciudad de Hiroshima. Ambos lugares fueron construidos como un recordatorio de uno de los más crueles genocidios en la historia de Japón y del mundo, además de un monumento a la búsqueda sin fin de la paz mundial.

PARQUE DE LA PAZ

Originalmente este sitio era Nakajima, distrito comercial de Hiroshima desde el periodo Edo y que estaba habitado aproximadamente por 6,500 personas cuando el 6 de agosto de 1945, el bombardero norteamericano Enola Gay dejó caer una bomba atómica en esta región.

Años después, en 1949, se realizó una exposición en Hiroshima con objetos recolectados después de la explosión, dicha exhibición dio pie a la construc-



ción del Parque de la Paz, abarcando los 122,100 metros cuadrados que comprendían el extinto distrito de Nakajima.

El parque además fue construido alrededor de las ruinas del Centro de Exhibiciones Comerciales de la Prefectura de Hiroshima, que fue uno de los pocos edificios que permanecieron en pie después de la devastación nuclear.







En 1954 se inauguró el Parque de la Paz de Hiroshima, en el cual se pueden encontrar una gran cantidad de monumentos en honor a las víctimas de la bomba. Por ejemplo, tenemos la Campana de la Paz, erigida en honor a **Sadako Sasaki**, una pequeña niña víctima de la radiación, quien años después murió de leucemia, no sin antes realizar uno de los actos más inocentes y nobles que un pequeño podría hacer. En su deseo por curarse, decidió hacer con sus propias manos 1,000 grullas de papel, como ofrenda a los espíritus a fin de que le concedieran el deseo de curar a todos los enfermos por la bomba atómica; desafortunadamente murió antes de completar su trabajo, siendo sus amigos quienes terminaron las mil grullas que después depositaron en su tumba.







También hay una explanada, en la que caben más de 50 mil personas, las cuales se reúnen año tras año para recordar a las víctimas de Hiroshima.

Por supuesto, el edificio que "sobrevivió" a la bomba –conocido como Cúpula Genbaku– es uno de los sitios más visitados del parque y su relevancia histórica es tal que en 1996 la UNESCO lo declaró como Patrimonio de la Humanidad.

Existe además una Biblioteca que registra todos los acontecimientos ocurridos durante la Segunda Guerra Mundial y también el Centro Internacional de Conferencias de Hiroshima, donde, obviamente, se dan importantes conferencias sobre los peligros de las bombas atómicas y en pro de la paz. Tanto la Biblioteca como el Centro de Conferencias fueron unidos, a través de un puente, al Museo Memorial de la Paz, en 1995.

UN MUSEO POR LA PAZ

El Museo Memorial de la Paz de Hiroshima fue creado por el famoso arquitecto **Kenzo Tange**, cuyo diseño fue elegido después de ganar una competencia en la que participaron 145 diseños.

Para hacer más entendible y educativa la visita a este museo, en 1994 fue rediseñado por el propio Tange, dividiéndose en dos secciones, además de que los letreros y carteles fueron escritos tanto en japonés como en inglés para mayor comprensión de los visitantes.

ALA ESTE

En la nueva ala este del museo, podemos ver la historia de los habitantes de Hiroshima, antes, durante y después de la caída de la bomba atómica; además, se muestran dos maquetas –súper detalladas– donde se ve cómo era la ciudad antes y después de la devastación.

Se pueden observar copias de documentos como la carta que envió **Albert Einstein** al presidente **Roosevelt** en 1939 hablando de la posibilidad factible de crear una bomba atómica. También hay una copia del documento en donde se da la orden de soltar la bomba sobre la ciudad nipona que tenga mejor visibilidad climática el día 6 de agosto de 1945, en otras palabras, irónicamente el tener una hermosa mañana fue lo que condenó a Hiroshima.

También se puede ver una réplica, a tamaño original, de la bomba atómica que devastó la ciudad y una copia del mapa en donde se señala la ruta del bombardero Enola Gay.

Algo que demuestra que la intención de este museo es contar la historia de Hiroshima de forma 100% creíble es el hecho de que no pone a Japón como "víctima", ni a los Estados Unidos como "el villano" contando "historias a medias", sino que muestra fehacientemente cómo fue la verdadera participación militar japonesa durante la Segunda Guerra Mundial y cuál fue el grado de responsabilidad en los eventos que derivaron en la devastación de Hiroshima.

EDIFICIO PRINCIPAL

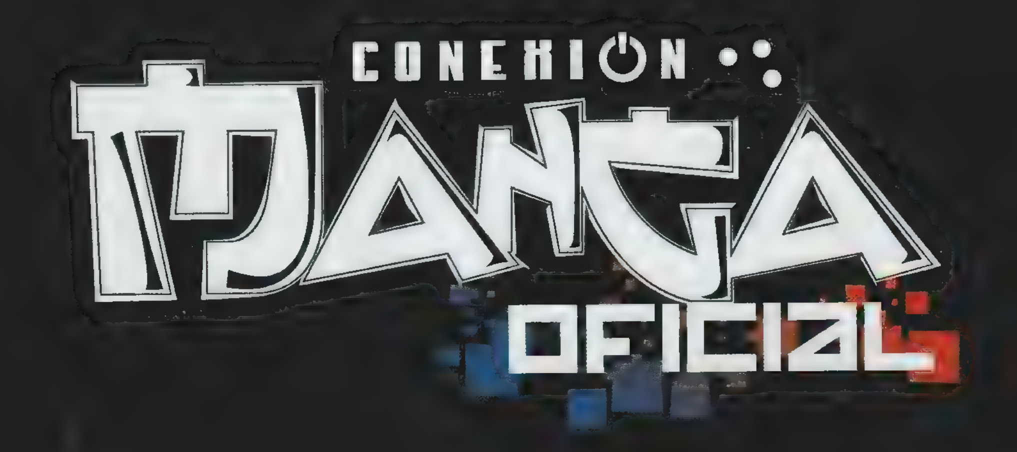
Localizada en el ala oeste, esta sección del museo original –quizás la más difícil de visitar por su crudeza visual–, se centra en los estragos que causó la explosión y posterior radiación que cobró la vida de más de 150,000 personas.

Se muestran fotos de los sobrevivientes (muchas de ellas en verdad te hacen llorar), objetos como relojes que se detuvieron a las 8:15 de la mañana, despojos de ropas, mechones de cabellos, metales fundidos, pedazos de árboles quemados e incluso un pedazo de pared y escalones en donde quedó marcada la silueta de una de las víctimas que fue totalmente desintegrada tras la explosión.

EN BUSCA DE LA PAZ

Desde hace 50 años El Museo y Parque Memorial de la Paz de Hiroshima han sido visitados por 53 millones de personas y esta cifra aumenta año con año.

Ambos lugares son un eterno recordatorio de lo terribles que son las armas nucleares y de hecho en el Parque de la Paz de Hiroshima existe un monumento con una llama que espera a ser apagada cuando la última bomba atómica desaparezca de la faz de la Tierra. Ojalá que así sea.



Síguenos, disfruta y comparte









CONEXIÓN MANGA
CONEXIÓN MANGA
Dávalos


MEX-01
CONEXIÓN
MANGA

OSAMU TEZUKA DIOS DEL MANGA

Por Chibi-Chío



SI DE MANGAKAS HABLAMOS, NO PODEMOS HACER A UN LADO AL MÍTICO EMPERADOR DEL MANGA **OSAMU TEZUKA**, QUIEN CON PASIÓN Y DEVOCIÓN LLEGÓ AL CORAZÓN DE TODO JAPÓN, GANÁNDOSE EL APELATIVO DE "*MANGA NO SAMA*" (DIOS DEL MANGA). SU ÍMPETU LOGRÓ QUE EL MANGA SE EXPANDIERA RÁPIDAMENTE Y EL ANIME SUBYUGARA A LAS CARICATURAS OCCIDENTALES. EN SU HABER, TIENE MÁS DE 700 HISTORIAS Y 60 ANIMACIONES, MILES DE GUIONES Y BOCETOS –EN LA ACTUALIDAD SE HAN HECHO PÚBLICOS ALGUNOS TRABAJOS "ENCONTRADOS" POR FAMILIARES–, ASÍ COMO CORTOMETRAJES Y LARGOMETRAJES, Y UNA QUE OTRA HISTORIA INCONCLUSA... SIN DUDA, UN ÍCONO EN LA INDUSTRIA ANIMADA.

UN POCO DE SU VIDA

Tezuka-sensei nació el 3 de noviembre de 1928 en Toyonaka Osaka, Japón, y es el mayor de tres hermanos; sus padres fueron **Yutaka** y **Fumiko Tezuka**. Cuando tenía cinco años, sus padres decidieron trasladarse a Kohama, en la Prefectura de Hyogo (conocida actualmente como la ciudad Takarazuka); a los seis años entró a la primaria Ikeda, al ser de los niños más chaparritos, muchos abusadores lo molestaban.

Osamu bien podría considerarse como un niño prodigio, ya que en 1947 se hizo acreedor al primer lugar en YMCA por una interpretación en piano. A los 17 años ingresó a la Universidad de Osaka en la especialidad de Medicina, la razón principal de esta decisión se debió a la enorme escasez de médicos en esa época; allí se unió al club de actuación, donde participó en diferentes obras teatrales.



Pero, en los años de la posguerra, Tezuka entró en un enorme dilema ya que no sabía qué profesión escoger: si ser mangaka o médico; recordemos que en esos tiempos (por el año de 1952) los mangakas eran poco conocidos, entonces lo que hizo fue preguntarle a su madre, quien le aconsejó que eligiera lo que más amara hacer. Y, ¡así fue! Se inclinó por las artes visuales. En 1959 encontró al amor de su vida, se casó con **Etsuko Okada** y procrearon tres hijos: **Makoto**, **Rumiko** y **Chiiko**... Y lo demás, es otra historia.

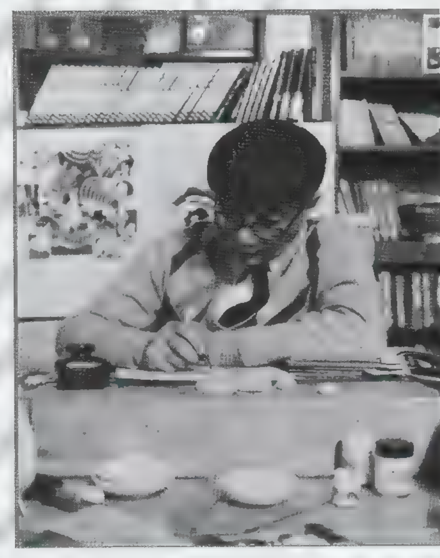
TRAYECTORIA

Gracias a que su padre poseía un proyector de películas, Tezuka se sintió atraído por la animación y por los cómics, fue influido por el trabajo de **Walt Disney**, aunque despreciaba su comercialismo. En su infancia creó los mangas *Bin Bin Namachan*, *Kaseijin Kuru!*, *Fuku-chan to Uotsurie* (en esta historia inventó al personaje Hyoutan-Tsugi, que aparecería en infinidad de sus obras) y *Shina no Yoru*.

Pero no sólo estaba interesado en los mangas, tambien tenía cierta afición por los insectos, a los cuales observaba, estudiaba e incluso dibujaba; tenía pensado realizar una enciclopedia de bichitos ilustrada por él. Por un tiempo, Tezuka comenzó a usar el seudónimo de Osamushi, para firmar sus obras, debido al parecido con su nombre y el escarabajo de tierra *osamushi*.

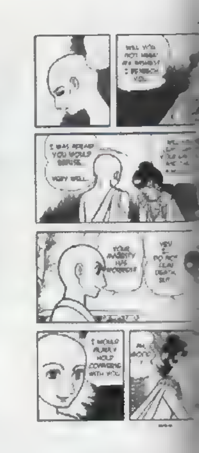
A los 15 años, empezó a proliferar su trabajo, haciéndose autor de 13 libros. En 1946 debutó profesionalmente con *Maachan no Nikkicho* en el periódico infantil *Shokokuin Shimbun*; en ese mismo año trabajó con **Nanama Sakai** en *Shin Takarajima* (*Nueva isla del tesoro*), cuentos de las aventuras de Pete que se publicaron en 1947.

En 1950 empezó a realizar *Jungle Taitei* en la revista *Manga Shounen* y después de graduarse de la universidad, escribió el episodio *Tetsuwan Atom* de su obra más famosa: el manga *Atom Taishi*, en la revista *Shounen* de editorial Kobunsha; al pasar los años le cambiaría el nombre, quedando como *Tetsuwan Atom* (*Astroboy*). Dos años más tarde se metió de lleno al manga y se fue a vivir a Tokiwa-so (unos departamentos sencillitos que en los años 50 albergaron a decenas de dibujantes), donde Tezuka conoció a infinidad de









jóvenes mangakas, convirtiéndose en su mentor.

En 1959, se transmitió en televisión la adaptación de *Tetsuwan Atom* con actores en vivo; pero este señor no era un conformista, sino que en 1961 fundó la compañía Mushi Productions, una productora de animación, con lo que comenzó a trabajar en el piloto de *Tetsuwan Atom*. Dos años más tarde, para ser exactos el primero de enero de 1963, se transmitió el anime en Fuji TV, siendo la primera serie de animación en aparecer en la televisión japonesa; tan sólo un año después del éxito obtenido, se transmitió en Estados Unidos por NBC bajo el nombre de *Astroboy*.

En 1972 la empresa Mushi se desintegró y se creó Tezuka Productions. Con el paso de los años las cosas cambiaron, su trabajo disminuyó considerablemente, todo se redujo a entrevistas y eventos sociales, solamente se dedicaba a su productora.

Cierto día, un fuerte dolor en el abdomen le obligó a hacerse un chequeo, siendo necesaria una cirugía urgente; su enfermedad terminal era un secreto a voces y es que Tezuka-sensei padecía cáncer de estómago, razón por la cual falleció un 9 de febrero de 1989. El mundo del manga se vistió de luto y hoy en día es recordado como el padre del manga, ya que no sólo entretuvo a chicos y grandes, sino que impulsó a los nuevos talentos a plasmar sus ideas, dejando un legado no sólo en el manga sino en el anime.

TRABAJO Y ESTILO

Se basó en algunos rasgos de la animación occidental, dando toques de ternura y sencillez

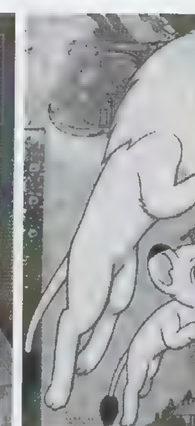










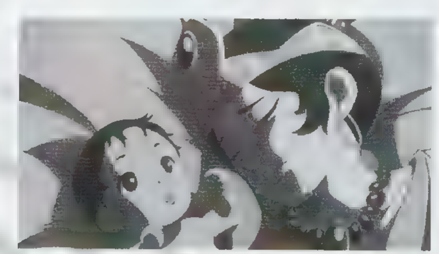


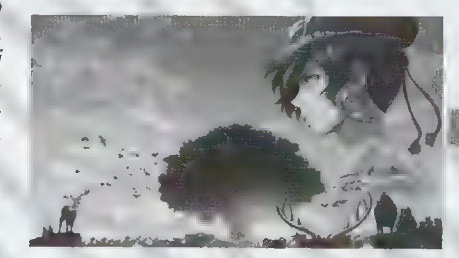


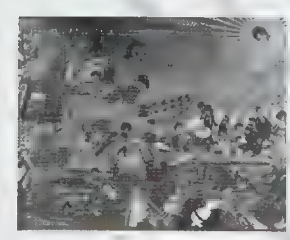
con un estilo netamente infantil, haciendo uso de los colores básicos; pero lo que más llama la atención son los temas de sus creaciones: humanismo, apego, mensajes positivos, valores… Y algunas hacen alusión al racismo que existió en la Segunda Guerra Mundial, la religión y su experiencia como médico.

Algunas de sus historias manejaban abiertamente el concepto de la crueldad humana, la destrucción, relaciones amorosas fallidas, en pocas palabras las diferentes caras de la sociedad, que equilibró en sus obras con tramas que manejaban temas como el renacer del fénix, la vida de un robot más humano que sus mismos creadores y la resurrección de pacientes por médicos huraños; asimismo, usó pasajes de la mitología, tanto nipona como de Medio Oriente, con ello nos damos cuenta que abordó de todo y para todos.

Algunas de sus obras más importantes son: *Jungle Taitei* (1950-1954), *Tetsuwan Atom* (1952-1968), *Ribon no Kishi* (1953-1956), *Wonder 3* (1963), *The Book of Human Insects* (1970), *Hi no Tori* (1956-1989), *Black Jack* (1973-1983), *Buddha* (1974-1984) y *The Stories of Three Adolfs* (1983-1985), además de su obra inconclusa de 1949, *Metoroporisu* (*Metrópolis*).

















CURIOSIDADES

Su imagen caricaturizada con lentes gruesos y boina negra, era un reflejo exacto de su vestuario de todos los días.

Su tipo de sangre era A (*véase* nuestro artículo de los tipos de sangre).

Durante la Segunda Guerra Mundial vendió dibujos de chicas *pin-up* a soldados estadounidenses.

Fue precursor de ojos grandes y coquetos en los personajes de manga y anime, influido por personajes animados de películas occidentales como *Bambi*.

Era fanático de *Superman* e incluso fue el presidente de su club de fans en 1983.

Muchos jóvenes mangakas lo llamaban *Manga no Kamisama* (el dios del manga).

A menudo fue llamado el Walt Disney japonés; años después acusó al mismísimo Walt Disney de plagio porque *El Rey León* tenía un enorme parecido a *Jungle Taitei* (*Kimba the White Lion*).

En 1965 creó el primer anime a color: *Jungle Taitei*.

Sus obras se han traducido a varios idiomas, entre ellos inglés, español, francés y alemán.

Sus últimas palabras, según su esposa, fueron: "Te lo ruego, déjame trabajar".

En 1990, el Museo Nacional de Arte Moderno de Tokio presentó una exposición con las obras de Tezuka, fue la primera exhibición donde el manga era considerado arte.

En 1993 fue inaugurado el Tezuka Osamu Kinenkan (el Museo Conmemorativo de Osamu Tezuka) en Takarazuka.

En honor a este pionero, desde 1997 se lleva a cabo el Premio Cultural Osamu Tezuka en Tokio, donde se galardona a los dibujantes por su creatividad y estilo.








CONEXIÓN MANGA
かき氷
みずあめ
AIKATSU!
© Kasumi Sakai/Sunrise Studio

TAKARAZUKA RE

Por Yanai González

Hoy en día el *musical* es uno de los géneros más socorridos por el teatro popular. ¿Se imaginan una compañía de musicales donde bellísimas mujeres interpreten roles tanto femeninos como masculinos? Pues esto es precisamente lo que sucede en el país del Sol Naciente, donde el *Takarazuka Revue* es toda una experiencia.

UNA IDEA MILLONARIA

El Takarazuka Revue es la compañía de musicales más prestigiosa en Japón, y la historia de su fundación se remonta a la brillante idea de **Kobayashi Ichizou** –miembro fundador de Hankyu Corporation–, quien en 1913 decidió establecer la Escuela de Música de Takarazuka, destinada a educar a jóvenes de buena familia con el fin de presentarse en el escenario de lo que denominaría como Takarazuka Revue. Claro que esta maniobra tenía otros fines, entre ellos atraer turistas al pequeño pueblo de Takarazuka, que a pesar de contar con aguas termales y una línea de ferrocarril, buscaba atraer un mayor impacto económico.

La idea de Kobayashi fue ofrecer al público nipón algo que no se hubiera visto antes en el país, y como el teatro de revista occidental estaba en boga, decidió crear un concepto similar pero adaptado a las normas sociales de su época. Fue así como la Escuela de Música comenzó su historia, bajo la premisa de educar a las jóvenes mediante el arte con el fin de convertirlas en excelentes esposas.



VUE, FAMA FUGAZ



ESCUELA PARA SEÑORITAS

La escuela se hizo popular debido a que las familias de clase acomodada anhelaban que sus hijas fueran instruidas en las artes. Hoy en día el furor por entrar a la Escuela Takarazuka es tanto que año con año miles de jovencitas presentan una audición que incluye una entrevista personal, prueba de vocalización y prueba de *ballet* para ser admitidas; sin embargo, solamente hay cupo para 40 personas de entre 15 y 18 años.

Las jóvenes que son aceptadas se someten durante dos años a un régimen de lecciones diarias que incluyen: *ballet*, danza moderna, danza tradicional japonesa, tap, historia de la música, historia del teatro y canto; entre otras materias.

El primer año de formación corresponde a lo que se conoce como tronco común, pero es en el segundo año donde las cosas se ponen interesantes, pues se decide si las alumnas se convertirán en *otokoyaku* (intérprete de personajes masculinos) o en *musumeyaku* (intérprete de personajes femeninos). La decisión se basa parcialmente en los deseos de las estudiantes, tomando en cuenta su apariencia, estatura y capacidad vocal.

ESTE ESPECTÁCULO NACIÓ EN RESPUESTA AL TEATRO *KABUKI*, DONDE LOS HOMBRES INTERPRETAN ROLES FEMENINOS Y MASCULINOS EN OBRAS TEATRALES JAPONESAS Y RECITALES TRADICIONALES. LA DIFERENCIA DEL TAKARAZUKA CON SU CONTRAPARTE MASCULINA ES QUE ESTE TIPO DE TEATRO ESTÁ ENFOCADO EN LA REPRESENTACIÓN DE MUSICALES Y OBRAS PROCEDENTES DE OCCIDENTE.

Mientras las otokoyaku son adiestradas para aprender a



profundizar su voz y masculinizar sus gestos, las musumeyaku son educadas para ser sumamente femeninas y así acentuar la masculinidad de la otokoyaku. Por supuesto, la opción más popular es ser otokoyaku, ya que sólo ellas pueden convertirse en Top Stars de la compañía, además de ser más populares y recibir más atención.

GRADUACIÓN

Al concluir el segundo año, las estudiantes se gradúan y aparecen en el escenario del Takarazuka en una tradicional línea de baile que constituye un rito de iniciación que marca su debut y define la compañía de Takarazuka a la que serán enviadas para

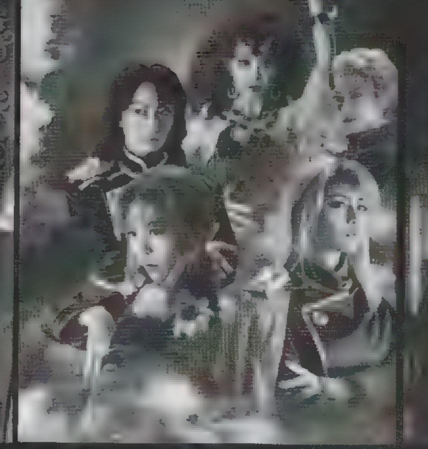
EL CÓDIGO *SUMIRE* (VIOLETA) SON TODAS AQUELLAS NORMAS ESTRICTAS A LAS QUE SE SOMETEN TANTO LAS ACTRICES COMO LAS FANS DE LA COMPAÑÍA. FUE DISEÑADO EXPRESAMENTE PARA CUIDAR LA IMAGEN DEL TAKARAZUKA REVUE Y SU LEMA ES "PUREZA, BELLEZA Y EDUCACIÓN". SEGÚN ESTE PRINCIPIO, LAS ACTRICES SE COMPROMETEN A CONSERVARSE SOLTERAS MIENTRAS FORMEN PARTE DEL GRUPO Y A MANTENER UNA IMAGEN PÚBLICA IMPECABLE DENTRO Y FUERA DEL ESCENARIO.

convertirse en miembros oficiales.

Cada compañía cuenta con una líder o *kumicho*, que es la actriz que debuta primero y está a cargo de todas las actrices jóvenes. Claro que con la responsabilidad vienen una serie de beneficios que incluyen los mejores camerinos, cuartos de hotel y transportes de primera clase. Además, existe la Top Star, la actriz que recibe los papeles protagónicos en todas las producciones hasta su retiro. El reinado de cada Top Star dura aproximadamente tres años y solamente las otokoyaku pueden aspirar a serlo. También hay una "Top Star" musumeyaku, pero siempre queda en se-











gundo plano. La mayoría de las actrices se retiran entre los 25 y 30 años.

COMPAÑÍAS Y REPRESENTACIONES

Cada compañía monta dos espectáculos por año en el Gran Teatro Takarazuka, un espectáculo en el Teatro de Tokio Takarazuka, y el resto del año presentan funciones en el Salón Arqueado (pequeño teatro dentro del Takarazuka), Teatro de Drama de la Ciudad (en Osaka) y el Salón de la Juventud de Tokio.

El espectáculo propuesto consiste en la presentación de un musical al estilo occidental y un *show* de revista, que incluye números de canciones y bailes con extravagantes trajes al estilo Las Vegas. El Takarazuka Revue ha puesto en escena diversidad de adaptaciones, tanto de Occidente como versiones de musicales, películas, adaptaciones de historias tradicionales asiáticas, biografías de personajes ilustres y obras originales.

Existen cinco principales compañías de Takarazuka Revue:

Compañía Hana (Flor · 花組). Suele adaptar temas procedentes de la ópera; tiene la fama de formar a las mejores otokoyaku. Se fundó en 1921.



Compañía Tsuki (Luna · 月組). En ella debutan las artistas más jóvenes; por lo general adaptan musicales. Se fundó en 1921.

Compañía Yuki (Nieve · 雪組). Combina tendencias de las compañías Hana y Tsuki, pero incluye la temática tradicional japonesa. Se fundó en 1924.

Compañía Hoshigumi (Estrella · 星組). Está integrada por las actrices más famosas y consolidadas, además cuenta con las mejores otokoyaku. Se fundó en 1933.

Compañía Sora (Cosmos · 宙組). En ella se introducen temáticas procedentes de Broadway y obras compuestas específicamente para la compañía, escritas por autores consagrados en el musical de Occidente. Se fundó en 1966.

Y esto es apenas una parte de la cultura alrededor del Takarazuka Revue. Si algún día tienen la oportunidad de viajar a Japón, no duden en visitarlo.



BUTLERS CAFÉ

SERVICIO REAL PARA LAS PRINCESAS

Por Ivonne López O.

TODAS LAS MUJERES SUEÑAN CON UN MUNDO DE ENSUEÑO, SIN PREOCUPACIONES Y DONDE TENGAN A SU LADO PERSONAS QUE ESTÉN AL PENDIENTE DE ELLAS EN TODO MOMENTO Y LAS TRATEN COMO UNAS VERDADERAS PRINCESAS.



Así que el mejor lugar para ello son los *Butlers Café* o los Cafés de Mayordomos para consentirse un rato; sitios de fantasía que existen fuera de los cuentos de hadas, mangas, animes e historias de corte shojo; por ende son preferidos por la mayoría de las otakus, para hacer su cuento realidad.

UN MUNDO PARA ELLAS

La idea de hacer que las mujeres de carne y hueso puedan experimentar este tipo de encanto, en donde las protagonistas son princesas o herederas de una gran fortuna y con un mayordomo atento, servicial y muy educado, es sin duda la parte más importante de estos cafés, ya que traer a la vida estos lugares es todo un acierto.



Todo esto es gracias a los fundadores del primer café de mayordomos que se llama *Swallowtail*, que empezó a realizar dichos sueños en el 2006, y es, hasta ahora, uno de los más reconocidos y famosos cafés a nivel mundial. Este café está en Ikebukuro, el lugar perfecto para las lectoras de manga, quienes desean deleitar sus caprichos femeninos, ya que está cerca de una tienda en donde venden manga shojo.

Después de ése inauguraron otro café, el Butlers Café (2007) en Shibuya, éste también es bastante reconocido, pero a diferencia de muchos otros, todos sus mayordomos son extranjeros y, por supuesto, hablan inglés, así que es una buena opción para practicar esta lengua de manera internacional. Aquí, como un pequeño *souvenir*, en cuanto llegan las clientas, les dan una tiara de princesas.

También existen otros cafés en donde pueden encontrar alguno que otro mayordomo que habla inglés, ya que por lo general muchos de ellos solamente hablan japonés. Éste es el *Refleurir Butlers Café*, que está dentro de un edificio en Akiba.

SERVICIO DE LUJO

Por supuesto que el servicio lo es todo en estos establecimientos y en todos los de su género, eso incluye la comida, el lugar, la alta calidad en atención al cliente y los mayordomos, que están altamente capacitados para darle a las princesas el trato que se merecen, por lo que necesitan tomar un curso especial para capacitarse en ello, como en todo trabajo, pero éste incluye entrenamiento sobre los tipos de té, repostería, modales, léxico, presentación, personalidad y no puede faltar el saber preparar bebidas, ya que muchos de ellos incluyen carta de vinos.

Así que todo, absolutamente todo, está diseñado y



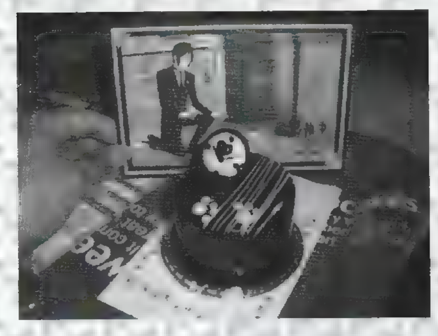
pensado para un trato de alta calidad, sutil y servicial, más que si fueran a un restaurante de cinco estrellas, ya que las cafeterías son de lujo, desde que entran hasta que salen. Esto empieza con la particular bienvenida del mayordomo que se encuentra en la recepción y es entonces cuando la fantasía comienza. Lo que se refuerza con el inmobiliario, que es como estar en una mansión o en un castillo estilo victoriano, con cortinas, sillones y candelabros que adornan bellamente el lugar y que combinan con los delicados juegos de té.

Pero lo mejor son los mayordomos, además de la deliciosa comida, ya que como se mencionó antes, cuentan con una excelente capacitación y desde que llegan las chicas las reciben con los honoríficos de princesa o dama, en un japonés o inglés muy formal. Si hay dudas con el



menú o con lo que les gustaría pedir, el mayordomo se encarga de explicarles y de sugerir algún té, por ejemplo, que combine con la esencia de la dama o su belleza; bueno, se desviven en halagos.

Y para que la damisela no estire el cuello como jirafa cada vez que quiere hablar con su mayordomo asignado, éste se hinca para quedar al nivel del rostro de





la chica; también si surge algo o simplemente quieren llamarlo, hay en la mesa una campanita, la cual se hace sonar para que él vaya hasta la mesa. Esto por lo general ocurre para ir al tocador, ya que el mayordomo acompaña a la princesa y la espera afuera, hasta que ésta sale para llevarla de nueva cuenta a su mesa.

Esto puede ser demasiado para algunas chicas que no están familiarizadas con este tipo de comportamiento tan caballeroso, ya que por lo general una tiene que moverse sola, pero aquí esto no ocurre, así que no hay que preocuparse por no saber en dónde está el baño o que se despisten de vuelta a su mesa. Simplemente el consejo es dejarse envolver por todas las atenciones y evitar bochornos.

Así que por supuesto, no se puede evitar emocionarse cuando se visitan estos lugares. Pero hay que tomar en cuenta varios detalles, ya que la mayoría necesita hacer reservación desde 15 días antes o más, y por lo saturado del servicio solamente pueden estar alrededor de 45 minutos. También los costos pueden variar, dependiendo del lugar y su localización, pero el trato es de calidad.

ESTILOS DE BUTLERS

Existen otros tipos de cafés de mayordomos, como una subrama, y éstos son: el *Café Edelstein*, en donde los encargados de servir a las damas están disfrazados como personajes de animes, o en donde las mujeres se disfrazan como mayordomos, que pueden encontrar en Akiba. Existe otro en donde hay mayordomos y *maids*, pero éstos van de edades desde los 30 años en adelante y las maids no sirven las mesas, sino más bien están como niñeras. Es el *Butler's House*, en Nagoya, y es más para las damas que no pueden dejar a sus hijos en la guardería.

Así podemos mencionar varios de este tipo, tanto en Japón como en diferentes países como Singapur, donde está el *Atelier Toyale*, o uno en México en el estado de Tlaxcala y otro en la zona metropolitana, que tienen página de Facebook, aunque solamente cuentan con un mayordomo.

Pero ver a los hombres metidos en su papel de mayordomos para hacer sentir a las mujeres como únicas, es sin duda una experiencia inolvidable que por lo menos hay que vivir una vez.






CONEXIÓN MANGA
AH! MEGAMI-SAMA
© Kousuke Fujishima

¡DIME TU TIPO SANGUÍNEO Y TE DIRÉ QUIÉN ERES!

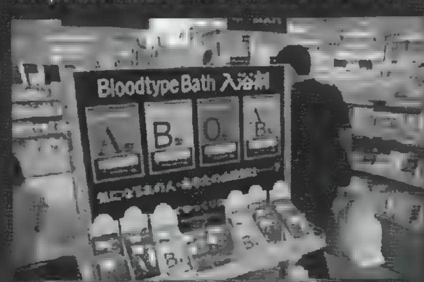
Por Yanai González

PARA EL MUNDO OCCIDENTAL, SABER EL TIPO DE SANGRE DE ALGUIEN SIRVE EXCLUSIVAMENTE EN CUESTIONES MÉDICAS; POR EJEMPLO, AL MOMENTO DE RECIBIR UNA TRANSFUSIÓN O DONAR SANGRE. SIN EMBARGO, PARA LOS ASIÁTICOS –EN PARTICULAR LOS JAPONESES– ESTE HECHO COBRA UN SENTIDO TOTALMENTE DISTINTO, CONVIRTIÉNDOSE EN ALGO QUE PUEDE MARCAR DE POR VIDA A ALGUIEN.

El punto es que en la tierra del Sol Naciente, existe la ferviente creencia de que el tipo de sangre puede determinar cómo es la personalidad de un individuo e incluso cómo se interrelacionará con los demás, su futuro y hasta dónde será capaz de llegar en la vida.

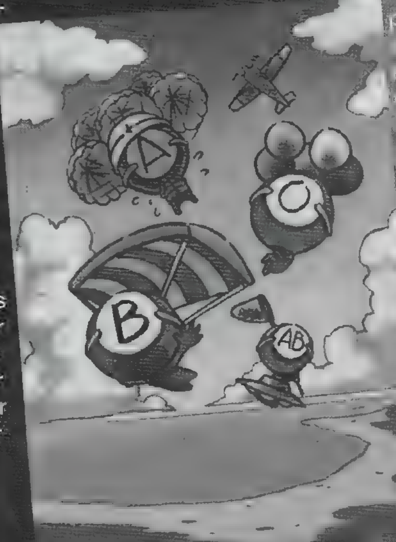
EL ORIGEN

Todo empezó en 1972, cuando el profesor de psicología **Furukawa Takeji** comenzó a observar las diferencias de temperamentos entre sus estudiantes,



las cuales vinculó con su tipo sanguíneo. Este hecho alentó la creencia popular de que el tipo sanguíneo realmente determinaba el carácter de las personas y su compatibilidad con otros.

Desde entonces los nipones han rendido un culto casi religioso a este factor, que es determinante para elegir, por ejemplo, las dietas de las personas y el tipo de entrenamiento para los atletas, además de ser clave a la hora de solicitar un empleo, dividir a los niños en el kínder y hasta para encontrar al amor de su vida.



RACISMO: LA TEORÍA AL EXTREMO

Esta creencia ha desarrollado sus propios problemas, pues el descubrimiento de los cuatro tipos: A, B, AB y O, hecho por el científico austriaco **Karl Landsteiner** en 1909, se deformó hasta crear una serie de mitos –impulsados por los nazis– que aseguraban que la raza aria, cuya sangre en su mayoría era O, era superior a las demás, y que la asiática, en su mayoría de tipo B, era inferior pues según estudios, algunos animales compartían el mismo tipo.

La incidencia en este tema llevó a una serie de creencias equivocadas que derivaron en el *bura-hara* (discriminación por tipo de sangre), que a partir de la publicación del libro *El estudio del temperamento a través del tipo de sangre*, de **Takeji Furukawa** –cuya premisa era desmentir que por su tipo de sangre los japoneses fueran inferiores a los occidentales– ha tratado de refutarse con [illegible]

Hoy en día se siguen posturas como la del ingeniero **Masahiko Nomi**, que en 1971 publicó sus hallazgos respecto al tema del impacto del tipo sanguíneo en las relaciones interpersonales, laborales y familiares de la sociedad nipona, y que perduran hoy en día gracias a su hijo, **Toshitaka Nomi**. Y claro, también existen personajes que están totalmente en contra de la idea de que el tipo de sangre fija la personalidad, como **Satoru Kikuchi** profesor de psicología de la Universidad de Shinshu, quien dice que el tipo de sangre se debe a la cantidad de proteínas contenida en ella y no tiene nada que ver con la personalidad; tacha a esta creencia de anticientífica además de racista.

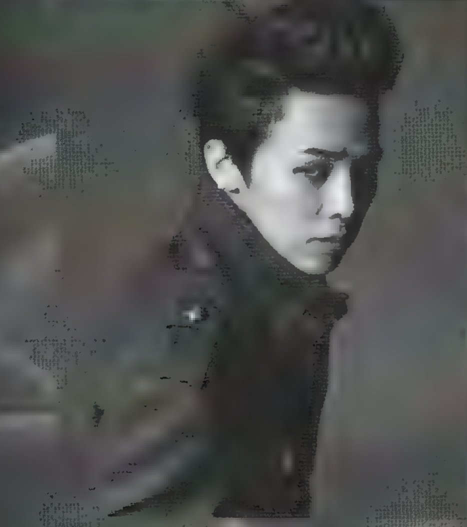
TIPOS Y CARACTERÍSTICAS

Después de ver el panorama general vamos a conocer las características de cada tipo sanguíneo.

TIPO A: aquéllos por cuyas venas corre el tipo A, son en extremo tranquilos, de conducta perfeccionista y con un alto sentido artístico. Tienden a ser tímidos, sensibles, muy conscientes y confiables; a veces conservadores e introvertidos, pacientes y sumamente puntuales, saben muy bien cómo guardar un secreto. Entre sus defectos se encuentran su extremo nerviosismo, obsesividad, obstinación

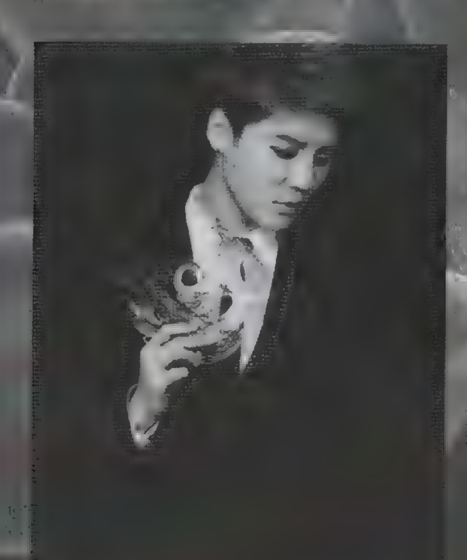
y alta tensión, además de tener cierta fama debido al constante hábito de mentir, aunque eso se contrarresta con su gran sentido de la lealtad y compañerismo. Cuenta la leyenda que se embriagan fácilmente.

Famosos con este tipo: **Lee Min Ho** y **G-Dragon**.



TIPO B: las personas con sangre tipo B suelen saber lo que quieren en la vida, son fuertes de mente y llevan hasta sus últimas consecuencias todo aquello que emprenden. Son intensamente apasionadas, cariñosas, creativas, optimistas, flexibles, independientes y muy curiosas. Por otra parte, suelen ser individualistas, olvidadizas, irresponsables, egoístas, poco confiables, indiscretas, flojas e impacientes.

Famosos con este tipo: **Kim Hyun Joong** y **Kim Junsu**.



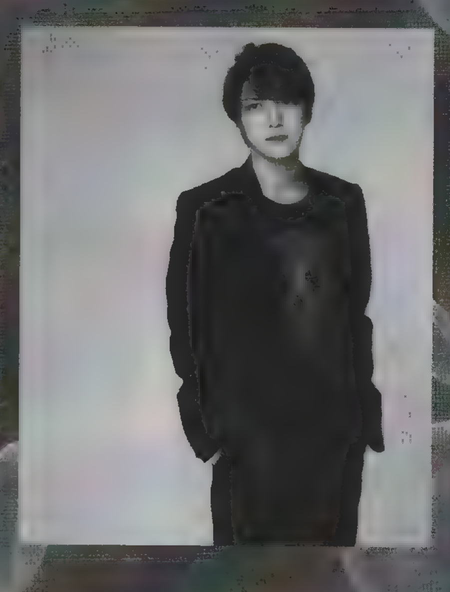
TIPO AB: las personas del tipo AB suelen ser responsables al extremo y además disfrutan ayudando a los demás; siempre piensan con la cabeza fría, son racionales, empáticos y emanan simpatía; son confiables y tienen una amplia capacidad para ganar dinero. Entre sus rasgos poco favorables encontramos que son demasiado críticas, indecisas, implacables, distantes, tímidas, estrictas, temperamentales y se ofenden con facilidad. Se dice que estas personas tienen una personalidad dividida por tener dos tipos de sangre, por lo que en sí mismas guardan características contradictorias; pueden mostrar una cara a las personas externas y otra a las de su círculo íntimo.

Famosos con este tipo: **Kim Heechul** y **Kim Soo Hyun**.

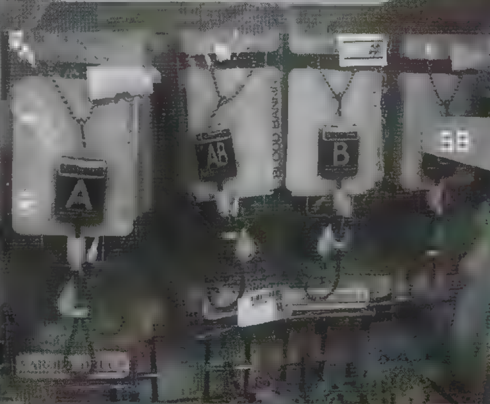


TIPO O: quienes poseen este tipo sanguíneo suelen ser personas sociales, emprendedoras, creativas y populares, a las que les agrada ser el centro de atención y despiden seguridad por cada uno de sus poros; son ambiciosas, atléticas y fuertes, además de líderes natos. Aunque también tienen sus defectos, entre los que destacan la arrogancia, la insensibilidad, la vanidad y sus exacerbados celos. Siempre buscan el triunfo por todos los medios, situación que a veces las vuelve aburridas; en muchas ocasiones no toleran ni aceptan sus errores.

Famosos con este tipo: **Kim Jae Joong** y **Park Yoo Chun**.



EN JAPÓN, A LA MAYORÍA DE LOS VILLANOS DEL ANIME SE LES ATRIBUYE EL TIPO DE SANGRE AB.



¿CUÁL ES TU COMPATIBILIDAD?

Líneas arriba dijimos que el tipo de sangre también rige la compatibilidad entre las personas, por lo que a continuación te mostramos una lista de la compatibilidad entre tipos. Si eres curioso y deseas saber si eres la media naranja de alguien, ésta es tu oportunidad.

Grupo A: compatibles con A y AB.
Grupo AB: compatibles con todos los grupos.
Grupo B: compatibles con B y AB.
Grupo O: compatibles con O y AB.

Así que ya lo sabes, tal vez de ahora en adelante tomes en cuenta esto a la hora de conocer a alguien, así, al más puro estilo nipón.


CONEXIÓN
MANGA
MASTER OF
BISHOJO PAINTING
© Nardack


CONEXIÓN
MANGA
ANDROID APP ON
Google play



CONEXIÓN
MANGA
HIIRO NO KAKERA
256
PRIMAVERA
Sailor Moon Crystal
VOCALOID MANIA
SAINT SEIYA
DA CAPO
AMNESIA
NOBUNAGA THE FOOL
MURDER
MOVIE
ROAD TO NINJA
NARUTO
KAMIGAMI
JAPÓN COREA
ANDROID APP ON
Disponible en el



Ahora CONEXIÓN MANGA Digital para dispositivos Android
Tablets y Smartphones
ANDROID APP ON
Google play



Vivimos en tiempos en los que la información está en todos lados. No importa a dónde dirijamos la vista, siempre hay algo nuevo, diferente, interesante y divertido que ver o que hacer. Con todos estos geniales contenidos surgiendo cada segundo por todos lados, brota una pregunta: ¿por qué concentrarse en un solo tipo de música, programa de TV o lectura?, más aun, ¿por qué ser normal si se puede ser uno mismo?

Cultura Friki en México

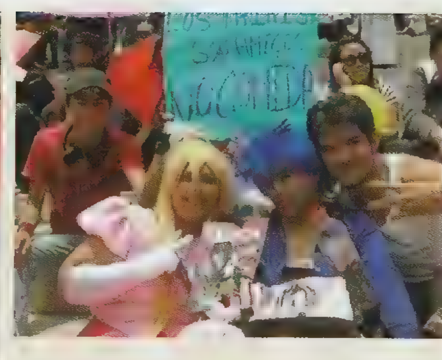
El que esté libre de pecado, que lance La Primera Pokebola

Por Nozomu Rodríguez









UNA PEQUEÑA DEFINICIÓN

¿Qué, exactamente, es la cultura friki?, ¿qué se requiere para ser un friki?, ¿es bueno?, ¿es malo?, ¿se cura? ¿Por qué no echamos un vistazo a todo lo que significa ser friki y cómo esta subcultura se ha desarrollado en nuestro país? ¡Acompáñanos!

UNA CULTURA INCLUYENTE

A diferencia de los términos en otros idiomas como *nerd, otaku, akiba-kei, geek*, etc., la palabra en español "friki" –¡sí, ya está en el diccionario!– incluye a todos los grupos anteriores e incluso a otras subculturas.

Este vocablo proviene de la palabra inglesa *freak* –literalmente "fenómeno"–, que originalmente era usada para nombrar a personas con deformidades físicas. Más tarde, la palabra se adaptó para designar a personas que no entraban exactamente en el estereotipo de "lo normal". Actualmente, un friki es alguien que tiene gustos extravagantes, que no encajan en la normalidad y que, a veces, son percibidos como inmaduros o extraños para la mayoría de las personas –tales como los cómics, anime, manga, videojuegos, ciencia ficción o juegos de rol–. Pero, ¿realmente es tan malo ser diferente?

HISTORIA ANTIGUA

Si bien es cierto que en nuestros días la cultura friki es accesible para casi todos gracias al internet y a las numerosas tiendas que han abierto en distintos puntos del país, en México siempre ha existido cierta curiosidad por la cultura alternativa.

Gracias al importante papel que jugó la caricatura política durante la Revolución, el cómic (o la historieta) siempre estuvo presente en la vida de los mexicanos. Historietas como *Memín pinguín, Los supersabios* y *La familia Burrón* pronto se posicionaron en el gusto del público desde mediados del siglo XX. En la década de los cincuentas, los dos gigantes del cómic americano llegaron a nuestro país. Los títulos de **DC Comics** y **Marvel** comenzaron a distribuirse en los puestos de periódicos a través de Novaro editores y La Prensa, respectivamente.

Este hecho supuso el primer gran paso de la cultura friki en México, pues por primera vez el público azteca se encontraba con las hazañas de los superhéroes. Sin duda, ésta fue la principal fuente de inspiración para historietas como *El Santo, Kalimán* o *Chanoc*, las cuales a su vez, abrieron la puerta, al ser adaptadas al cine, a la ciencia ficción en nuestro país.

Hablando de ciencia ficción, en 1977, con la primera –¿o cuarta?, ya no se sabe– entrega de *Star Wars*, el interés del público en este género se disparó hasta los cielos.

Pocos años después, en los ochentas, con el inicio de transmisiones de series de animación japonesa como *Astroboy, Candy Candy* o *Mazinger Z*, la audiencia mexicana finalmente se encontró con la maravilla del anime.

Al mismo tiempo, la legendaria editorial Grupo Vid –que en paz descanse–, comenzaba a distribuir las versiones en manga de las series de moda. Esta tendencia siguió creciendo durante la década de los noventas, en la que series como *Dragon Ball, Sailor Moon* o *Saint Seiya*, entre muchas otras, marcaron la infancia de millones de espectadores mexicanos. Por supuesto, como consecuencia, la impresión de manga también creció significativamente.

La historia de los videojuegos, por su parte, es un poco diferente. Durante las décadas de los setentas y los ochentas sólo existían dos formas de acceder a ellos en nuestro país: acudir a una "tienda de maquinitas o chispas" –lo que hoy conocemos como Arcades– o bien, ganarse la lotería y adquirir alguna de las rústicas consolas caseras de la época, como el Atari 2600 o la Commodore 64.

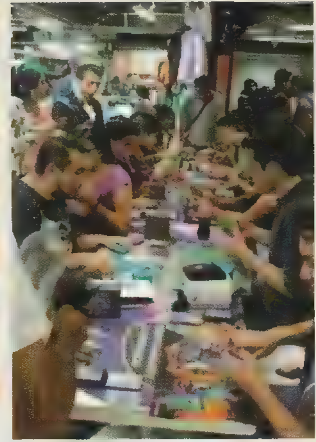
No fue hasta los años noventa que, con la llegada de consolas como el Nintendo Entertainment System –NES, para los cua-













tes– o el Famicom, que la experiencia virtual comenzó a crecer en nuestra tierra.

LA ACTUALIDAD

En estos días la cultura friki goza de un reconocimiento sin precedentes. A pesar de que la televisión abierta ha cerrado sus espacios al anime, la irrupción de las series subtituladas por fans, así como los pocos canales de televisión restringida que aún transmiten animación japonesa, no sólo han mantenido a flote el género, sino que lo han hecho crecer como nunca antes.

El manga y los cómics, por otra parte, si bien han resentido la desaparición de importantes editoriales, no han perdido fuerza, por el contrario, el tiempo de espera por nuevos números se ha reducido y la calidad, en general, ha ido en aumento.

Los videojuegos y juegos de cartas intercambiables siguen siendo un lujo, sin embargo, el mercado de estos artículos crece a pasos agigantados cada año.

El surgimiento de medios especializados –como la revista que tienes en tus manos– ha facilitado la difusión de estos temas. Además, han surgido convenciones como La Mole, TNT y EGS que, además de centrarse en los temas que tanto nos apasionan, poco a poco terminan con el mito de que los frikis son antisociales; ejemplo de ello son las reuniones organizadas cada año durante la marcha –o desfile, según se vea– en el día del Orgullo Friki.

Hablando de eso, la enorme comunidad virtual de aficionados hispanohablantes, así como los distintos grupos y clubes que se han formado en escuelas de todo el país, demuestran que no por disfrutar cierto tipo de contenido, uno tiene que ser solitario, por el contrario, la comunidad crece y crece.

EL FUTURO

Los mexicanos ya somos grandes consumidores de los productos ya mencionados. La industria de los videojuegos, por ejemplo, ha crecido exponencialmente en la última década. Sin embargo, el paso más importante está aún por darse.

Nos referimos a la consolidación de México como productor de contenido. Este proceso ya se ha comenzado a dar en países como Corea, India e Indonesia, donde la audiencia no se conforma solamente con disfrutar los cómics, animes o videojuegos de otros países, sino que también comienzan a producir los propios. Por supuesto, es más fácil decirlo que hacerlo.

EN CONCLUSIÓN



Letras para la Posteridad

Temas musicales de anime que marcaron la historia

La música forma una parte importantísima dentro de la historia de la humanidad. Mediante ella podemos transmitir lo que difícilmente podríamos con palabras e incluso en innumerables ocasiones nos ha servido de consuelo o de alivio en el día a día.

La música inunda toda actividad hecha por el hombre y le da un significado especial; y lo mismo hace con los animes que nos han marcado a lo largo de los años, pues no sólo las emocionantes tramas que nos mantienen al filo del asiento nos han hecho derramar lágrimas o estar eufóricos de alegría, también los temas musicales que los enmarcan nos han provocado un sinfín de emociones que han quedado plasmadas en lo más profundo de nuestro ser.

Por esto y mucho más es que en éste, el número 300 de *Conexión Manga*, queremos rendir un homenaje especial a todas aquellas canciones de anime que nos han hecho vibrar de emoción y nos han acompañado desde muchos años atrás hasta hoy. He aquí los temas musicales de anime que han marcado nuestra historia.







MADE IN JAPAN: DEL ANIME PARA EL MUNDO

El exigente mundo de la animación cuida hasta el más mínimo detalle a la hora de producir un proyecto. Si la decisión de elegir a tal o cual director, diseñador de personajes, etc., es sumamente relevante, también lo es elegir a los mejores compositores, cantantes o grupos musicales encargados de componer e interpretar los temas que acompañarán a las historias que podemos ver año con año en nuestras pantallas.

Ahora bien, en el mundo de la animación japonesa existen dos tipos de composiciones: aquéllas que fueron expresamente creadas para enmarcar una serie y las que por coincidencias del destino fueron tomadas –con el respaldo de un artista reconocido– para formar parte de un proyecto. Los temas incluidos en ambas categorías son de gran interés, y es que componer una canción para una historia específica y retomar un tema musical para plasmarlo en una obra concebida con otra visión es igual de difícil.

Pero, ¿qué es lo que logra posicionar a un tema musical por encima de otro? ¿Qué es esa magia que hace que nuestros corazones se aceleren cuando escuchamos un opening genial o un ending verdaderamente hermoso? ¿Qué es lo que hace que una canción de anime se convierta en un clásico obligado?

Tal vez sean sus brillantes y doloridos acordes o sus letras inmensamente conmovedoras, lo cierto es que todos tenemos nuestras favoritas, aquéllas que cobran un significado especial para cada uno de nosotros.

EL TOP JAPONÉS

Todos, sin excepción alguna, tenemos nuestras rolas favoritas, y claro, cada quien tiene motivos personales que lo orillan a preferir una canción sobre otra. En el caso del país nipón, padre del anime, los japoneses tienen un top de las canciones que consideran son las mejores; cabe aclarar que ellos se basan sobre todo en las canciones actuales, así que no les extrañe si sus gustos y los nuestros difieren en algunos puntos.

Para empezar, tenemos *Ready!!*, opening del anime *The IdolMaster*, que con su ameno sonido ha sabido ganarse su lugar; también está *Only my Railgun –A Certain Scientific Railgun–*, con un toque electrónico bastante nice, o *Kimi no Shiranai Monogatari –Bakemonogatari–* de **Supercell**. Entre otras rolas preferidas por los nipones se encuentran: *Lion* de *Macross Frontier*; *Connect* de *Puella Magi Madoka Magica*; *God Knows* y *Hare Hare Yukai* de *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*; *My Soul, Your Beats* de *Angel Beats!* y *Sousei no Aquarion* del anime homónimo; por mencionar algunos temas reconocidos.

LO QUE NOS PRENDE

Para nosotros la cosa cambia un poco, aunque seguimos teniendo algunos puntos de contacto con los gustos de los nipones. Basta pararse cada año en la Marcha del Orgullo Friki para descubrir qué temas son los que prenden nuestros corazones otakus. Muchos de ellos tienen bastante que ver con las series que antaño veíamos en la televisión y con las cuales muchos de nosotros crecimos.

¿Cómo olvidar, por ejemplo, el grito al unísono cantando *Butter-Fly* –el que fuera el opening de *Digimon*–, o el canto aguerrido de las primeras estrofas de *Pegasus Fantasy*, opening de *Saint Seiya*? También podemos recordar en esta lista canciones como ***Vamos a buscar las esferas del dragón*** o ***Ángeles fuimos***, ambos openings de *Dragon Ball* y *Dragon Ball Z*, e incluso ***Mi corazón encantado*** *–Dragon Ball GT–* y su increíble carga emocional. Ya entrados en las canciones del ayer, el clásico tema de las Sailor Scout, *Moonlight Densetsu* o el etéreo *Heart Moving*, los que fueran el opening y ending de la versión noventera de *Sailor Moon*. Claro, no podemos pasar por alto el opening de la primera temporada de *Pokémon*, *¡Atrápalos ya!*, himno de los futuros maestros pokémon y mucho menos uno de los clásicos en la historia de anime, *Zankoku na Tenshi no Thesis*, tema principal de *Evangelion*.

Cambiando un poco de época, a los temas ya mencionados podemos agregar el opening de *Death Note*, *The World*, cuya atmósfera oscura y tétrica fue construida por la banda visual-kei **Nightmare**; además de *Kouga Ninpouchou*, que fuera el tema de apertura del anime *Basilisk*, compuesto por **Onmyouza**. *Rose*, opening del anime *Nana*, también merece una mención honorífica –si no me creen pregúntenle a las chicas que rockean este tema a todo pulmón en las convenciones–, debido a la melodía melancólica que **Anna Tsuchiya** nos transmitió, así como *Don't Say Lazy*, opening de *K-ON!*, interpretado por **Scandal**, sin olvidar mencionar los temas escuchados a lo largo de la serie *Love Live! School Idol Project*. Y la lista sigue y sigue, así que ustedes pueden agregar sus canciones favoritas.

Son tantas las canciones y tan corto el espacio de estas páginas, que no nos queda más que agradecer a todas las personas detrás de la creación de los temas destinados a la industria del anime, así como a todos aquellos intérpretes que se han dado a la tarea de cantar las mismas en nuestro idioma. Estaremos esperando con gusto los futuros éxitos. *¡Arigato!*





DESDE EL BAÚL DE LOS RECUERDOS

Y CLARO, NO PODÍA FALTARNOS UN PEQUEÑO RECUENTO RETRO DE LAS ROLAS QUE HICIERON HISTORIA MUCHO ANTES DE QUE DESCUBRIÉRAMOS SIQUIERA QUÉ ERA EL ANIME. QUIÉN NO RECUERDA EL EMOTIVO ENDING DE *CANDY CANDY*, *RUEDA CARRUSEL* O *DEBIRUMAN NO UTA*, OPENING DE *DEVILMAN*, ADEMÁS DEL TEMA DE ENTRADA DE *MAZINGER Z* O LA EMOTIVA MELODÍA TITULADA *CAMINANTE*, USADA COMO OPENING DE LA MELANCÓLICA SERIE *REMI, EL NIÑO DE NADIE*, ASÍ COMO EL CHISPEANTE OPENING DE *METEORO*. UN LUGAR ESPECIAL EN EL ÁMBITO MUSICAL MERECE LA SERIE *SUPER DIMENSIONAL FORTRESS MACROSS*, ASÍ COMO EL LARGOMETRAJE ANIMADO QUE INSPIRÓ DICHA SERIE, TITULADO *SUPER DIMENSIONAL FORTRESS MACROSS: DO YOU REMEMBER LOVE?*, Y POR SUPUESTO EL HIMNO MÁXIMO DE ESOS TIEMPOS, EL TEMA DE ENTRADA DE *SPACE BATTLESHIP YAMATO*, INTERPRETADO POR **ISAO ASAKI**. SEGURAMENTE FALTAN MUCHÍSIMOS TEMAS, PERO SIEMPRE LOS GUARDAREMOS EN NUESTRAS MÁS DULCES MEMORIAS.

Los Nuevos Íconos del Entretenimiento Actual

Por Sunako Ye-Seul

El internet, los videojuegos y la música son formas de entretenimiento que inundan nuestra actualidad; sin embargo, con el paso del tiempo, el desarrollo de nuevas tecnologías ha dado paso para que, de forma más inmediata, se generen nuevos elementos que estén a la par con la evolución de estas formas de entretenimiento. Analicemos cuáles son los nuevos íconos que están proliferando en la industria del entretenimiento actual.

Las Caras Del Internet: Youtubers





En el mundo de los videobloggers desde hace relativamente poco tiempo han comenzado a aparecer caras que se han convertido en parte de los íconos de plataformas como YouTube. Si bien en Japón son más populares los videobloggers de Nico Nico Douga, ya que es una página básicamente de y para los japoneses (y quienes se precien de tener dominado el idioma japonés), también hay jóvenes que se han arriesgado a entrar a ese mundo por medio de algo más "internacional", por decirlo de algún modo. Así, en YouTube han empezado a destacar algunos rostros japoneses.



Por una parte tenemos a **Ken Sekine** o **Megwin** [illegible] Japón con un total de 409,061 [illegible] Los inicios de Megwin fueron como comed[illegible] en vivo antes de entrar a YouTube en el [illegible] durante los últimos nueve años junto con sus amigos [illegible]ajadores. En el 2011 registró su propi[illegible]a Megwin TV Co. y también se asoció c[illegible]mpresa Tanita. En 2013 lanzó su primer libro cuyo título traducido sería "*El maestro de los 200 millones de visitas te enseña cómo cambiar tus videos por dinero*". Sus videos son bastante elaborados y de un humor totalmente japonés, por lo que para disfrutarlo al máximo se debe tener un alto conocimiento del idioma y de la cultura de su comedia.

Hikaru Hikatsu, mejor conocido como **Hikakin** nacido el 21 de abril de 1989 en la prefectura de Niigata, es también uno de los youtubers que ha destacado en el medio a raíz de un video de su beatbox *Super Mario Bros*, el cual se volvió viral en el 2010 y que alcanzó cerca de 3.8 millones de visitas. Al igual que su compatriota Megwin, renunció a su trabajo diario en el 2012 para concentrarse en sus canales de video. En diciembre de 2012 lanzó su primer álbum en colaboración con el compositor **Hideki Sakamoto** para la banda sonora de la aplicación de dibujo de PlayStation Vita, *Echanel*, y tuvo también una pequeña participación junto al grupo **Aerosmith** en un concierto. Posee tres canales diferentes: HIKAKIN, donde se presenta como beatbox, HikakinGames, donde se muestra jugando diferentes videojuegos, y Hikakin, en donde habla sobre productos curiosos de forma divertida. Especialmente estos dos últimos canales son sencillos y nos recuerdan al estilo de varios videobloggers que conocemos en Occidente.

Una videoblogger que cada vez gana más seguidores es SasakiAsahi. Es una chica japonesa que se dedica básicamente a enseñar al público, a través de sus videos, a maquillarse y crear *looks* que van desde lo más elegante hasta el cosplay. Es muy bonita, graciosa y simpática, y gracias a que subtitula la mayoría de sus videos en inglés, llega a un público más extenso.

Seguramente en este universo del internet, que sigue creciendo, aparecerán nuevos youtubers que nos mostrarán más facetas de Oriente.

Y más del K-Pop









La popularidad del K-pop ha continuado creciendo en los últimos años y las casas productoras no desaprovechan para hacer debutar nuevos grupos que continúen con la fiebre de esta música.

[illegible]

Otro grupo que también tuvo su debut el año pasado fue **Speed**. En un inicio se esperaba que este grupo, producido por Core Contents Media, estuviera conformado por cinco chicos base: **Taewoon**, **Yoosung**, **Kwang Haeng**, **Sungmin**, **Noo Ri** y una nueva contratación, **Shin Jong Kook** del grupo **Superstar K3**. El grupo lanzó a inicios del 2012 *Lovey Dovey Plus*, que no es sino una nueva versión del tema *Lovey Dovey* del grupo **T-ara**. Después se anunció que Kwang y Noo Ri abandonarían el grupo por razones desconocidas y se integrarían **Sejoon**, **Taeha** y **Yoo Hwa**, y con ellos en sus filas el grupo debutó oficialmente el 17 de enero del 2013 con el tema *It's Over*, compuesto por **Shisadong Tiger**. Hace tiempo se anunció la entrada de dos nuevos integrantes, **Taemin** y **Sangwon** como miembros temporales.

A inicios de abril del año pasado, LOEN Entertainment anunció que iba a presentar su primer grupo masculino de idols que sería nombrado **History**, el cual constaría de cinco miembros: **Kyoung Il**, **Do Kyun**, **Si Hyoung**, **Jae Ho** y **Yi Jeong**. Rápidamente adquirieron gran popularidad aún sin haber debutado, y finalmente el 26 de abril del año pasado la compañía liberó el video del tema *Dreamer*, compuesto por **Lee Min Soo** y escrito por **Kim Yi Na**, que marcó el debut del grupo, que desde ese momento se ha mantenido activo y con una popularidad creciente.

Global Icon o **GI** como son conocidas, hicieron su primera aparición el 26 de marzo del año pasado bajo el sello Simtong Entertainment. Se trata de un grupo bajo el concepto *tomboy-femme* (en el que las chicas lucen con un aspecto masculino) cuyas integrantes eran **Hayun**, **OneKet**, **Eunji**, **Aram** y **Al**, quienes realizaron su debut el 3 de abril del 2003 con su sencillo *Beatles* en el programa Show Champion. Este grupo fue también elegido como la imagen del restaurante coreano 94Street. El 20 de junio de este año se confirmó que Aram dejaría el grupo y en su lugar entraría una nueva integrante. Lo que ha impactado de este grupo es su estilo, el cual contrasta mucho con los grupos de chicas "sexis" que invaden el mundo del pop coreano.

[illegible]













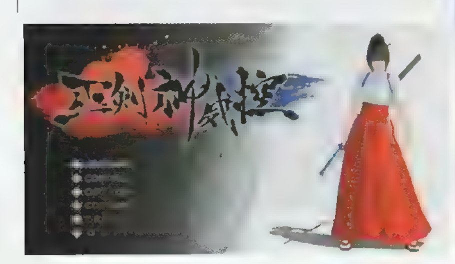
Divertirse y Divertir: Indie Games

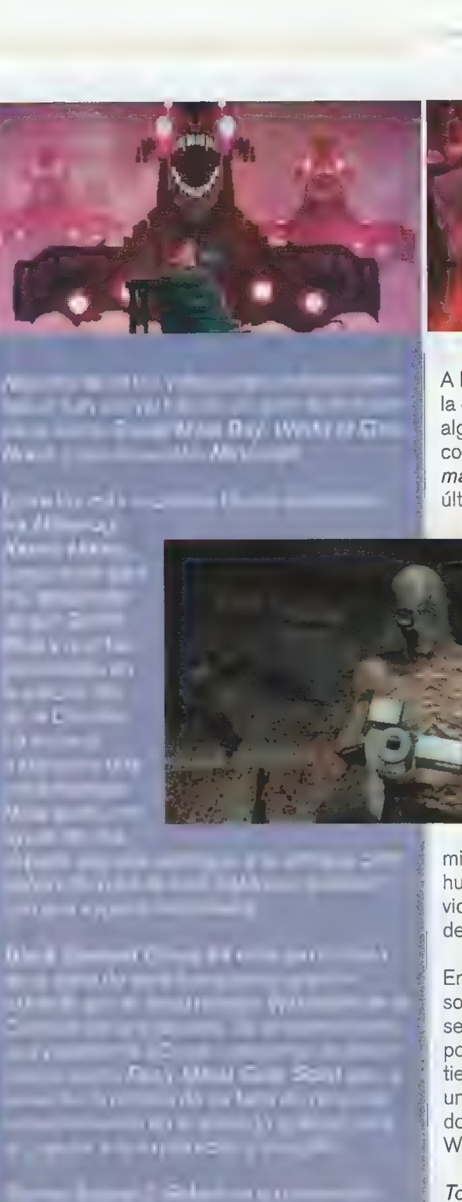
Los videojuegos independientes, comúnmente conocidos como *indie games*, se caracterizan por ser creados por individuos o grupos pequeños que no cuentan con un apoyo financiero de parte de distribuidores, por lo que básicamente se centran en la innovación y distribución digital. La cantidad de los juegos indie aumentó en la década de 1990 por medio de la distribución de *shareware*, y es natural que en los últimos años su número haya crecido debido a las cada

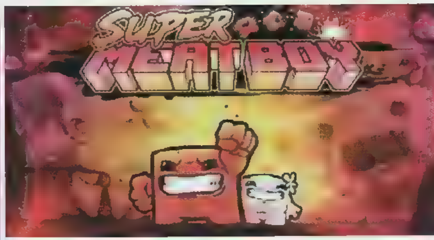


vez más recientes herramientas de desarrollo y métodos de distribución en línea. La industria indie registró un aumento considerable a partir de la segunda mitad de la década del 2000, pues la expansión del internet ha permitido a los desarrolladores y jugadores publicar y descargar este tipo de juegos en plataformas como Xbox Live Arcade, Steam y OnLive.

Los desarrolladores de indie games también se encuentran envueltos en espectáculos comerciales como el Independent Game Festival, el Indicade y el Indie Game Jam (IGJ) donde pueden presentar sus ideas.







A Edelweiss Entertainment se le había tenido la oportunidad de conocer en Occidente por algunos de sus juegos de calidad excelente como *Fairy Bloom Fresia* y *Ether Vapor Remastered.* Hace unos meses presentaron su última entrega como posiblemente el juego más impactante de la Comiket en su edición del año pasado y que fue estrenado este año, *Astebreed.* La historia del juego envuelve al jugador en una guerra galáctica en la que dos jóvenes tienen la misión de luchar contra los enemigos para buscar el bienestar de la poca humanidad que queda. A pesar de ser un videojuego independiente, la calidad gráfica, de jugabilidad, musical y narrativa es excelsa.

En este nuevo año uno de los títulos más sobresalientes es *Revolver 360: RE:ACTOR*, secuencia de un *shooter* espacial generado por los japoneses de **Cross Eaglet**, que contiene diversas mejoras, entre las que destaca una rotabilidad total de la pantalla de 360 grados. Se sabe que estará disponible tanto para Windows como para plataformas de Xbox.

Touhou Katsugeki Kidan es un juego de acción y aventura con un poco de RPG con la posibilidad de ser un juego cooperativo desarrollado por Gatling Cat con buenos personajes y una animación bastante aceptable.

Shanghai to Nazo no Madousho es un videojuego bastante curioso desarrollado por Yamiuchi Project y presentado también en la Comiket 83, en el cual el jugador controla a una titiritera de nombre Alice, quien maneja una gran cantidad de muñecas con las que realiza diversas acciones. Aunque de una calidad gráfica pobre, muestra mucha originalidad y trabajo.

Además de éstos hay muchos juegos más, todos con ideas interesantes y capacidades artísticas y técnicas para considerar, y que seguirán destacando en el medio durante este y los próximos años.







Nuevos Ídolos para una Nueva Generación: Divas Virtuales







Respecto al fenómeno musical, han surgido cantantes virtuales quienes, a pesar de no tener una existencia propiamente física, tienen millones de fans y discos vendidos, además de que no han encontrado impedimento para realizar conciertos masivos. Los orígenes de estos ídolos se remontan al año 2004, cuando Yamaha Corporation y Music Tecnology Group desarrollaron y lanzaron a la venta un producto llamado *Vocaloid*, software que permite crear canciones a partir de la letra y melodía que el usuario desarrolla. Hasta el día de hoy el programa consta de tres versiones y personajes diversos que pueden cantar en japonés, inglés, chino, coreano y español.

[illegible]

Con el fenómeno *Vocaloid* tan bien recibido por el público, es normal que nuevas ídolos virtuales sean bienvenidas al mundo del espectáculo.

En el 2012 la disquera Exit Tunes presentó a su nuevo vocaloid en conmemoración del décimo aniversario del lanzamiento del software. **Mayu**, nacida de mano del artista **Hidari**, es una preparatoriana yandere de 15 años. Se ha esperado una gran promoción de esta chica con muchos productos oficiales, ya que la respuesta del público ha sido muy favorable.

El año pasado fue lanzada la vocaloid hispanocantante **Maika**, nacida del concurso Plan B, que consistía en crear la nueva letra para el grupo español **La Oreja de Van Gogh**, de parte de la desarrolladora Voctro Labs, la cual proporcionó las herramientas a los participantes que les permitían escuchar sus letras escritas cantadas por una voz femenina virtual por medio de la página web oficial mediante la síntesis de NetVocaloid. Tiempo después del concurso se confirmó que esta voz sería la de la nueva vocaloid que sería puesta en venta. Esa empresa catalana, asociada con Yamaha, ya había presentado anteriormente las voces nativas para el español **Bruno** y **Clara**, los cuales están basados en el proyecto Ona Virtual, el cual es un sintetizador de voz para canto con soporte para español y catalán, pero con una gran cantidad de fonemas que le permiten cubrir el rango para otros idiomas como el portugués, el italiano y el japonés. Aunque la aceptación de Maika ha sido más lenta en sitios como Nico Nico Douga al ser lugares destinados por hablantes de japonés, se espera que sea sólo cuestión de tiempo para que aumente su popularidad. El diseño de esta nueva diva, al igual que el de sus hermanos mayores, estuvo puesto a concurso, en el cual la ilustradora **Noriko Hayashi** resultó ganadora.

Por otra parte, la empresa Yamaha anunció el lanzamiento de las nuevas vocaloid gemelas **Anon** y **Kanon**, chicas de preparatoria de 18 años quienes cantan como un dúo tsundere (Anon actúa como la parte *dere*, mientras que su hermana lo hace como *tsun*). Salieron a la venta a partir del 3 de marzo de este año.

Anri Rune es una presentadora ficticia de tecnología de la televisora Fuji TV, quien apareció por primera vez en 2012. Su proveedora de voz es todavía desconocida y su diseño fue realizado por **Egawa Tatsuya**. En una conferencia por Nico Nico Douga, Rune anunció que ya no pertenecería al *staff* de Fuji TV y que cumpliría su sueño de ser una vocaloid. Durante el programa *Voca CX Night*, se presentó con la canción *Halleluja Super Idol*, creada por el productor **Kikuo**, y con un nuevo diseño de la mano de **Piron**. Aún no se sabe si esta nueva vocaloid será puesta en venta o continuará siendo privada.

[illegible]

Macne Nana es también una de las últimas vocaloid que salió a la venta y su historia es muy interesante. Hasta 2008 *Vocaloid* sólo estaba disponible en el sistema operativo Windows, lo cual inspiró a **Haruna Ikezawa** para trabajar en algo para Mac con su propia voz, y para el siguiente año el banco de voz de Macne Nana pudo llegar a ser utilizado en UTAU. Los *UTAUloid* son bancos de voz del programa UTAU que contienen un personaje representativo de éstos. En 2013 la versión NEO de *Vocaloid* (una versión especial para Mac) comenzó a utilizar a Macne Nana, lo cual la convirtió en la primera UTAU en tener una voz en *Vocaloid*, y no sólo esto, sino que se confirmó que su banco de voz sería compatible tanto para Mac como para Windows. Éstos se comenzaron a vender a partir de enero de este año.



El universo *Vocaloid* y *UTAUloid* se encuentra en constante movimiento y desde el mundo virtual sigue y seguirá teniendo más influencia en el mundo real como alternativa para acercar al público de forma diferente a la música.

El entretenimiento es parte fundamental de nuestra vida y conforme pase el tiempo y continúen avanzando la tecnología y el internet, seguiremos viendo nuevos íconos que nos hagan disfrutar.



¡VIAJEMOS AL SOL NACIENTE!

EL RECORRIDO PERFECTO POR TIERRAS NIPONAS

Por Zorro de Seda







TODOS EN ALGÚN MOMENTO HEMOS PLANEADO TENER UN VIAJE A TIERRAS NIPONAS, HEMOS ESCOGIDO ALGUNA CIUDAD ESPECIAL QUE SERÍA EL "DESTINO ESPECIAL". MUCHOS APRENDIERON EL IDIOMA YA CON LA MENTE EN EL ANSIADO DÍA EN EL QUE POR FIN LLEGAMOS AL AEROPUERTO Y UN NUEVO MUNDO SE NOS PRESENTA. ES POR ESO QUE HOY HE CREADO UN PEQUEÑO RECORRIDO VIRTUAL POR LAS CIUDADES MÁS IMPORTANTES Y SUS LUGARES TURÍSTICOS MÁS INTERESANTES PARA EL DÍA QUE SE ANIMEN A VIAJAR AL MÁGICO JAPÓN.

AEROPUERTO

De México se llega al aeropuerto de Tokio, hay vuelos directos Ciudad de México a Tokio, con 20 horas aproximadamente, y con escala Ciudad de México-Tijuana-Tokio, 20 horas; Ciudad de México-Vancouver, 20 horas; Ciudad de México-San Francisco-Tokio, 19 horas; Ciudad de México-Atlanta-Tokio, 25 horas; Ciudad de México-Dallas-Tokio, 17 horas. Viendo los tiempos de vuelo, vamos a estar muchas horas en un avión, así que es aconsejable llevar bastante entretenimiento.

TOKIO

Después de varias horas en las que la aeromoza nos vio feo por sacar el celular en el avión, llegamos al aeropuerto de Narita, ¡al fin estamos en Japón! Ya podremos empezar nuestro recorrido: la primera parada será el Jardín Nacional Shinjuku Gyoen (tranquilos, más adelante iremos a Akihabara). Este parque data de la Era Meiji; después de la Segunda Guerra Mundial fue remodelado y abierto al público. En cada noviembre, del 1 al 15, hay un evento, La Exposición Nacional de Crisantemos (recordemos



que los crisantemos son el símbolo de la familia imperial japonesa).

Tras doparnos con crisantemos la siguiente parada sería el Parque de Yoyogi, que se acondicionó como tal en 1064, cuando los Juegos Olímpicos. Previamente fue un cuartel de infantería japonés, aquí encontraremos música en vivo, tribus urbanas y muchos, muuuuchos cosplayers, sobre todo los fines de semana. Después podríamos dirigirnos a Meiji Jingu, un santuario que fue originalmente construido en 1915, pero fue destruido durante la Segunda Guerra Mundial, así que el que está actualmente es una reconstrucción. Si queremos conocer algún palacio imperial, en el viaje podríamos agregar el Palacio Imperial (Kyokyo) y podríamos conocer sus jardines y algunas habitaciones.

Siguiendo con el viaje, está Nikko, una ciudad donde encontraremos muchos santuarios y balnearios. Para los que gusten de playita, la isla de Enoshima es la opción, además podrán pasar a visitar el santuario de la diosa de la música, Benzaiten.

Ahora, acerquémonos a Owakudani, una zona sulfurosa que se genera en el cráter de Owakuzawa. Ya sé, no se oye para nada atractivo, pero hay algo muy interesante, sus huevos negros (sin albur); aquí la gente coloca huevos normales de gallina en pequeñas jaulas y los cuecen dentro de las aguas hirvientes y sulfurosas, lo que les da el color negro, son comestibles y dicen que dan longevidad.

Harajuku, la capital de la moda japonesa, también posee muchísimos centros comerciales y es una parada obligatoria si eres amante de la cultura pop japonesa. .

Kabukicho y Shinjuku Ni-chome son para ir de noche, aquí abundan los bares y centros nocturnos, pura diversión "para adultos".

Otro destino nocturno es Odaiba, ahí se encuentra Reinbo Burijji, un enorme puente colgante que por las noches se ilumina por completo como un arcoíris; toda la iluminación es alimentada por energía solar.

Para cerrar con broche de oro, hay que visitar la Torre de Tokio y subir al mirador. Una vez que terminamos aquí, vayamos a otra ciudad igual de atractiva, Kioto.

KIOTO

La primera parada podría ser Eikan-do Zenrin-ji, un templo budista del siglo XIII que está rodeado de follaje y es ideal para la meditación, después continuaremos en Kinkakuji, un pabellón de tres pisos construido con lámina de oro en 1397, ideal para la *selfie*.

En Kioto también encontraremos la Sala Sanjusangendo, un templo que cuenta con una enorme colección de estatuas de tamaño original



de Kanno, la diosa de la misericordia. Gion es un barrio igualmente imperdible, pues aquí abundan las *geishas* y todo el arte asociado con ellas; hablando de geishas, no se deben perder Fushimi Inari-taisha, sobre todo si son fanáticos de *Memorias de una Geisha*.

HIROSHIMA

Ahora vamos a pasar a una de las ciudades más célebres de Japón, tristemente su fama se debe a uno de los episodios más terribles de la historia y será el Museo de la Paz de Hiroshima nuestra primera parada. En este lugar podremos conocer un poco de la historia de los sobrevivientes de la bomba atómica. Un lugar que me parece asombroso es Itsukushima, un santuario que se eleva sobre las aguas y es un lugar fascinante.

OKINAWA

En Okinawa hay muchas zonas arqueológicas, algunas son Tamaudoun, el panteón del **Rey Shoshi Segundo** y las ruinas de los castillos Katsuren, Nakagusuku y Nakijini, que son lugares muy bonitos y recuerdan al Japón medieval.

YOKOHAMA

Para esta fiebre futbolera, Yokohama tiene su propio equipo de futbol, los Yokohama F. Marinos y el Nissan





Stadium es uno de los estadios más importantes de todo Japón. Si les gusta el "fucho", pueden ir y apoyar a los marinos.

El Museo de la Seda de Yokohama es un lugar imperdible y emblemático de la ciudad, pues fue la principal vía de exportación e importación de seda durante muchos años.

HOKKAIDO

Lo primerito que tenemos que hacer es ir a Sapporo y visitar el Museo de la Cerveza de Sapporo; una de las cervezas más deliciosas del mundo, por cierto. Otro sitio de bastante interés es el centro comercial subterráneo.



OSAKA

Visitaremos el Umeda Sky Building, un edificio enorme y muy futurista, se trata de dos torres unidas por un puente y contrasta con el Osaka-jo, un edificio construido en el siglo XVI que parece sacado de una película de samuráis.

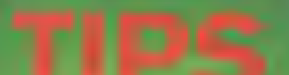


Y al final llegamos al Castillo de Osaka, un lugar maravilloso, tanto por la majestuosidad de la construcción como por la historia del mismo castillo. Después de haber sido maltratado por conflictos bélicos y el paso del tiempo, la gente de Osaka donó dinero para su restauración y ahora es el ícono de Osaka.

Con tristeza en el alma y muchos recuerditos en la maleta, nos despedimos de este hermoso país...

¡Ja! ¿Qué dijeron?, ¿nos vamos y no fuimos a Akihabara? Pues noooo... justo antes de salir de Tokio nos dimos nuestra vuelta por la ciudad electrónica, ¿por qué creen que la maleta pesaba tanto después de salir de la urbe japonesa? Esto fue porque en Akiba recorrimos de arriba a abajo la surtida tienda Animate y el Toranoana, en donde todo fan puede comprar desde el manga más tierno hasta el material más picante del universo otaku. Nos sobró algo de dinero, así que fuimos a la súper tienda Yodobashi Camera, que tiene lo último en tecnología, y compramos una hermosa videocámara 4K; pero como además de frikis somos gamers de la vieja escuela, nos trasladamos a toda prisa a Superpotato, un lugar de ensueño con todos los títulos clásicos de videojuegos que te puedas imaginar, muchos de los cuales sólo se vendieron en Japón.

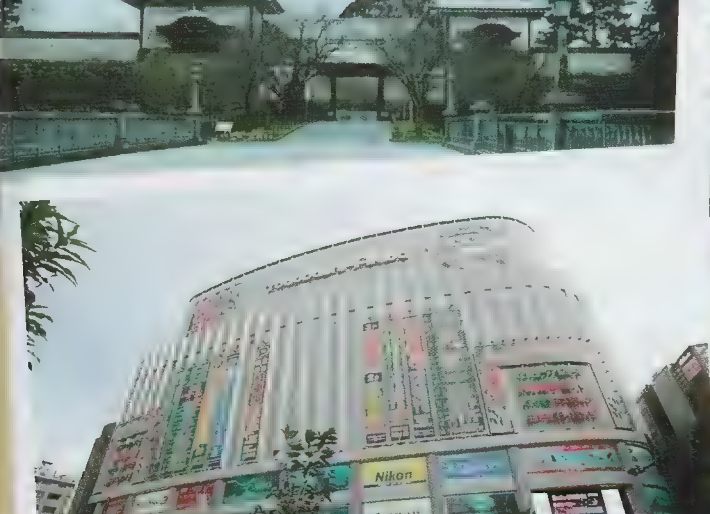


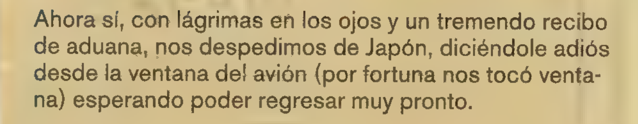


LOS COSTOS DE LOS VIAJES VAN DESDE 11,000 HASTA 21,000 PESOS MEXICANOS. EN EL AEROPUERTO HAY LUGARES DONDE PUEDES ALQUILAR UNA TARJETA PHS. ¿PARA QUÉ SIRVEN? PARA PODER NAVEGAR EN INTERNET EN CUALQUIER PARTE DE JAPÓN. ESA TARJETA SE INSTALA DIRECTAMENTE EN TU COMPUTADORA. TAMBIÉN RECUERDA COMPRAR UN JAPAN RAIL PASS, PUES LA FORMA MÁS BARA BARA DE VIAJAR POR JAPÓN ES EN LOS TRENES JR. ¡OJO!, EL JAPAN RAIL PASS SÓLO SE CONSIGUE FUERA DE JAPÓN. POR ÚLTIMO CHEQUEN LOS ENCHUFES Y COMPREN UN ADAPTADOR YA QUE EL TIPO DE ENTRADA ES DISTINTO.









Ahora sí, con lágrimas en los ojos y un tremendo recibo de aduana, nos despedimos de Japón, diciéndole adiós desde la ventana del avión (por fortuna nos tocó ventana) esperando poder regresar muy pronto.



ARTISTAS GRÁFICOS NACIONALES

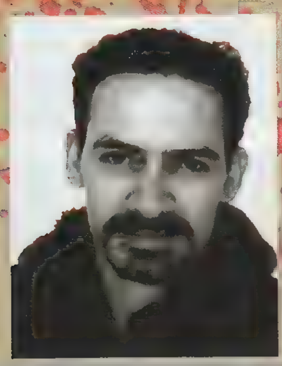
LOS FRUTOS DEL EXITO A NIVEL MUNDIAL

SE HA HABLADO DE CELEBRIDADES DENTRO DEL MANGA Y EL ANIME, OBVIAMENTE EN TIERRAS NIPONAS, PERO HACE FALTA ALGO... FALTA RESALTAR EL TALENTO QUE POSEE NUESTRO QUERIDO MÉXICO, ASÍ QUE EN ESTA OCASIÓN HABLAREMOS DE PERSONALIDADES NACIONALES DENTRO DE LA ILUSTRACIÓN, QUE HAN TRIUNFADO TANTO EN MÉXICO COMO A NIVEL MUNDIAL.

Por Chibi-Chío



HUMBERTO RAMOS



El más que legendario **Humberto Ramos**, orgullosamente mexicano, nació un 2 de noviembre de 1970 en la Ciudad de México. Su carrera comenzó a sus 22 años, pero desde muy pequeño se interesó por las historietas; a pesar de ser un niño muy chiquito –y que no sabía ni leer– miraba y miraba emocionado las viñetas, y es que fue cautivado por las imágenes.

Mientras crecía comenzó a dibujar y copiar ilustraciones, más de uno ha pasado por la etapa de querer dibujar todo lo que ve y ya después es algo pasajero, pero a muchos les sigue gustando el dibujo, como a Humberto Ramos (más de uno se puede identificar con él).

Y así pasaron los años hasta que llegó el momento de cursar la escuela superior por lo que se decidió por Diseño Gráfico en la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) Azcapotzalco. Él ha recalcado que no es necesario estudiar algo que tenga que ver con las artes visuales, sino que la pasión es la que logra sacar adelante tan pretenciosas imágenes.

Posteriormente, en 1993, expuso su trabajo en la Comic-con de San Diego, ahí la compañía Milestone Comics le echó el ojito a su trabajo y lo contrató; conforme corría el tiempo más y más empresas se interesaban en su arte.

Pero fue hasta 1996 cuando colaboró con Marvel y hasta la fecha lo sigue haciendo, ha sido catalogado como uno de los dibujantes más creativos dentro de dicha organización. Es conocido por sus trabajos en los cómics americanos: *The Amazing Spider-Man*, *The Spectacular Spider-Man*, *Impulse*, *Civil War Wolverine*, *Runaways*, *Revelations* y sus series *Crimson*, entre muchos otros.

Sea el destino o no, el cómic que más le gustaba y que hasta coleccionaba era *El Hombre Araña*. ¿Quién pensaría que sería uno de los grandes dentro de ese proyecto? Esto demuestra que los sueños se pueden cumplir y se pueden cumplir bien, así que si quieres ser un ícono mundial dentro de los cómics, mangas o anime... ¡Pues échale ganitas, que todo se puede!



FRANCISCO HERRERA



Otro diseñador gráfico, oriundo de la Ciudad de México, que ha ido creciendo a lo largo de los años. Como buen ilustrador trabaja en la madrugada y aun así tiene tiempo para dedicárselo a su familia, hablamos de **Francisco Herrera**. Él ha trabajado en Dark Horse Comics con *Star Wars Tales* y *Spy Boy*; en DC Comics con *Teen Titans* y *Superman*; en WildStorm Studios con *Kamikaze* (KMKZ); en Marvel con *Spider-Man* y *Venom* y como diseñador de personajes para Disney y Warner Bros.

En su niñez veía películas y caricaturas de Disney y Warner, así como cómics; lo visual fue lo que le abrió un mundo de fantasía. Francisco es discípulo de Humberto Ramos ya que éste le enseñó lo básico y no tan básico tanto en el dibujo como en el mercado que engloba las historietas… ¡Y así nació otro profesional del dibujo!

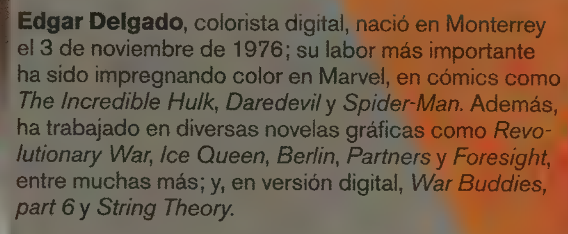








EDGAR DELGADO





Edgar Delgado, colorista digital, nació en Monterrey el 3 de noviembre de 1976; su labor más importante ha sido impregnando color en Marvel, en cómics como *The Incredible Hulk*, *Daredevil* y *Spider-Man*. Además, ha trabajado en diversas novelas gráficas como *Revolutionary War*, *Ice Queen*, *Berlin*, *Partners* y *Foresight*, entre muchas más; y, en versión digital, *War Buddies, part 6* y *String Theory*.

Pero su historia comenzó a la edad de 18 añitos, cuando decidió publicar *Ultra Pato* (*Ultra Duck*), cómic de autor; en un instante se convirtió en un ícono del cómic nacional y cada ejemplar se vendía como pan caliente. Y también es conocido del buen Humberto Ramos, con quien colaboró en varias ocasiones. Cabe destacar que *Ultra Duck* se publicó en tierras gringas.







PATRICIO BETTEO LAGOMARSINO

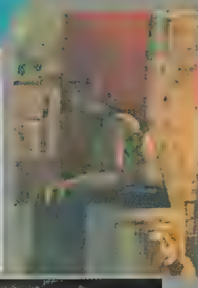


Betteo estudió diseño gráfico en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP) de la UNAM, su estilo es surrealista y ha trabajado ilustrando varias revistas, libros y periódicos, para entidades culturales nacionales y de Europa; tiene varios cómics de autor, y demás animaciones y videojuegos poseen sus dibujos.

Es uno de los ilustradores más importantes en nuestro país, así como en Madrid, París e Italia donde ha presentado su arte visual y las antologías *Pulpo Cómics*, *Zigzag*, *Urban Dreams*, *Consecuencias* y *BDMex.*

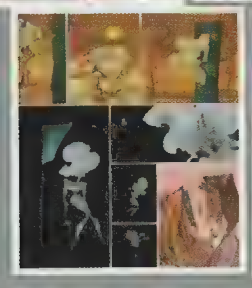




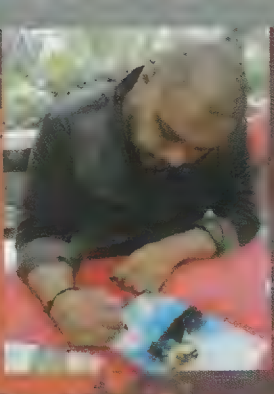






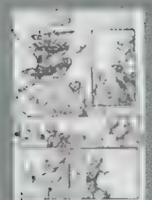






PACO MEDINA

El dibujante **Paco Medina** ha participado en proyectos como: *Adventures of Superman*, *Captain Marvel*, *Deadpool*, *Gambit*, *Thor*, *Venom*, *Superboy*, *Wolverine Saga* y *Suicide Squad*, entre muchos otros. Además de trabajar en Marvel, ha publicado en España.

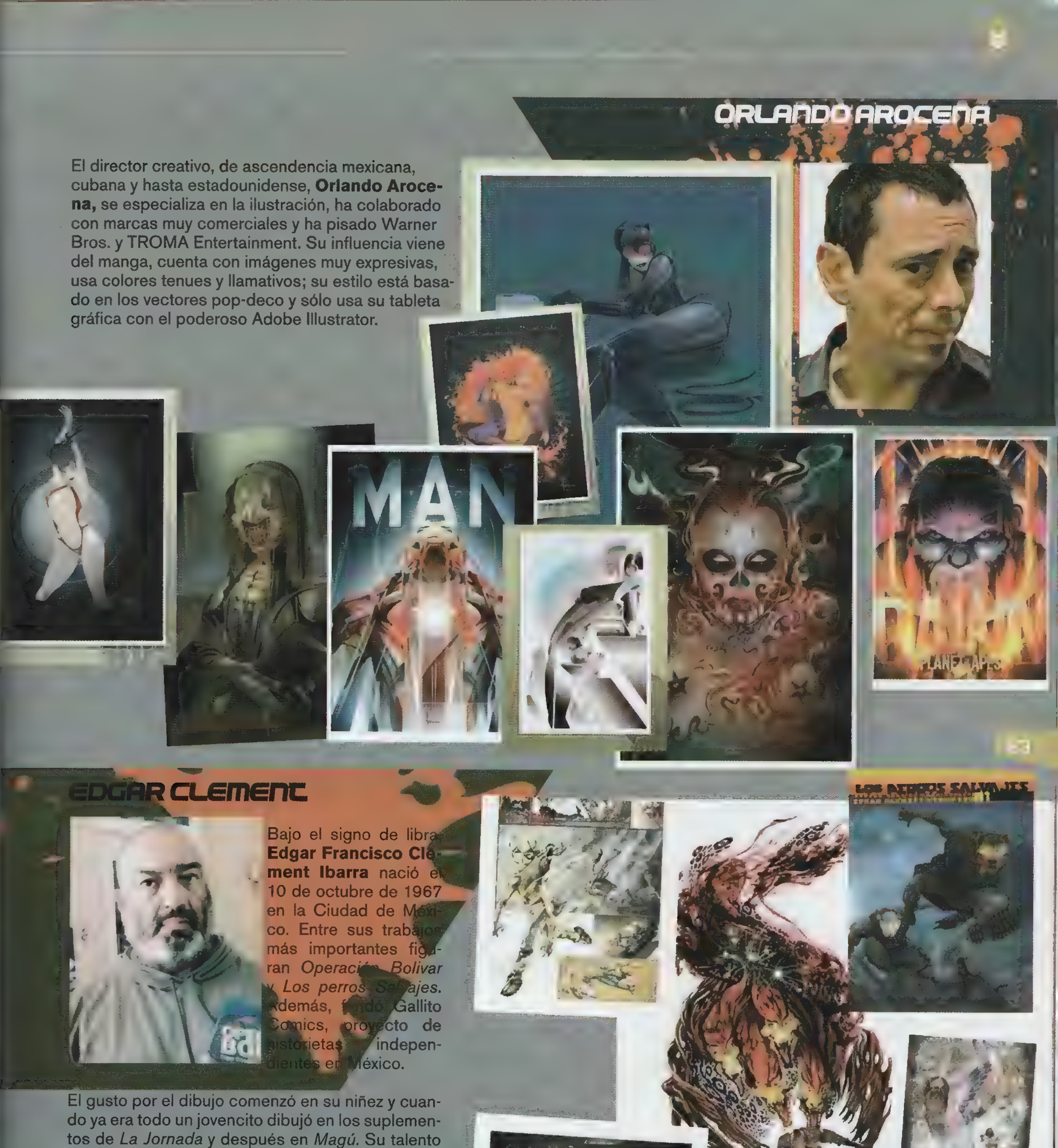






ORLANDO AROCENA

El director creativo, de ascendencia mexicana, cubana y hasta estadounidense, **Orlando Arocena,** se especializa en la ilustración, ha colaborado con marcas muy comerciales y ha pisado Warner Bros. y TROMA Entertainment. Su influencia viene del manga, cuenta con imágenes muy expresivas, usa colores tenues y llamativos; su estilo está basado en los vectores pop-deco y sólo usa su tableta gráfica con el poderoso Adobe Illustrator.



EDGAR CLEMENT

Bajo el signo de libra **Edgar Francisco Clement Ibarra** nació el 10 de octubre de 1967 en la Ciudad de México. Entre sus trabajos más importantes figuran *Operación Bolivar* y *Los perros Salvajes*. Además, fundó Gallito Comics, proyecto de historietas independientes en México.

El gusto por el dibujo comenzó en su niñez y cuando ya era todo un jovencito dibujó en los suplementos de *La Jornada* y después en *Magú*. Su talento como historietista lo catapultó al mercado Europeo, donde ha montado exposiciones.



AL SERVICIO DE LA PUBLICIDAD EL ANIME COMO PLATAFORMA PUBLICITARIA

Por Sunako Ye-Seul

EL MERCADO DEL ANIME MUEVE MILLONES DE MASAS, ESPECIALMENTE A UN PÚBLICO ADULTO CON POTENCIAL DE CONSUMIDOR. ES INTERESANTE VER HASTA DÓNDE LLEGAN LOS PUBLICISTAS Y SU CREATIVIDAD AL UTILIZAR EL ANIME COMO HERRAMIENTA NO SÓLO PARA PROMOCIONAR OBJETOS RELACIONADOS CON ÉSTE, SINO PARA OTRO TIPO DE ARTÍCULOS, PUES ES UN ELEMENTO MUY RENTABLE PARA CUALQUIER MEDIO INVOLUCRADO CON ÉL.

LOS ANIMES EN LAS MARCAS

En primer lugar examinemos la forma en que se utiliza el anime como herramienta para promocionar productos cotidianos.

Comenzaremos por mencionar a la famosa cadena de hamburguesas estadounidense McDonald's, que en su famosa "Cajita Feliz" ha aprovechado la popularidad de los animes durante muchos años, como recientemente fue el caso de *Naruto* con el cual se lanzaron figuras por las que los fanáticos acudían a los establecimientos con el propósito de adquirir alguna de su personaje favorito, con lo cual aumentó la popularidad de este anime y también las ventas para la cadena comercial.

Otro caso es el de la cadena de comida rápida Kentucky Fried Chicken, la cual no desaprovechó el promocionar "la más poderosa" caja de *smile set* que incluyó accesorios de juego de *Dragon Ball* entre los que se encontraba un tablero "batalla *Reversi*", tarjetas de batalla de juego y el coleccionador, además de que en algunos establecimientos era posible ver al Coronel Sanders vestido de Goku en la entrada, los cuales formaron parte de la campaña publicitaria de la película *La Batalla de los Dioses* de la franquicia.

Dentro de Japón, la mundialmente reconocida marca de automóviles Subaru recientemente lanzó un *spot* publicitario que aprovecha el actual éxito del anime *Shingeki no Kyojin*, con el objetivo de demostrar la rapidez de su nuevo Subaru Forester XT. El video de este comercial ha generado más de 8 millones de visitas en la red y, a pesar de estar dirigido hacia un público básicamente japonés, fue considerado el mejor comercial del mes de enero por la revista estadounidense *TIME*. No es para menos, pues se trata en un inicio de un comercial más de automóviles con escenas del interior y el exterior del vehículo hasta que se muestra una recreación digital impresionante de los titanes del anime que irrumpen para querer destrozarlo. Estas escenas tam-

bién forman parte de la nueva película *Attack on Titan*, la cual se programó para ser rodada a mediados de este año y ser estrenada en el 2015, por lo que ha causado furor en tierras niponas, sin dejar de mencionar las campañas publicitarias de las tiendas Lawson en las que aparecen lo personajes de la mencionada serie.

De manera similar, **Kenji Kamiyama** (conocido por su trabajo como director en *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* y *Eden of the East)* utilizó el anime de *Cyborg 009* en una campaña de Pepsi para dar publicidad a la próxima película en 3D de la obra de **Shoutarou Ishinomori**, *009 Re:Cyborg*.

¿Alguna vez te has imaginado ir a un supermercado y comprar un desodorante con la imagen en el empaque de un personaje de anime? Pues **Takehiko Inoue** colaboró con la marca de cosméticos Shiseido para publicitar dicho producto con personajes de su obra *Slam Dunk*.

AUNQUE SI BIEN ES CIERTO QUE LA MAYORÍA DE ESTOS ANUNCIOS SON EXCLUSIVOS PARA EL MERCADO ASIÁTICO, UN CASO BASTANTE GRACIOSO HA SIDO EL DE UNA CAMPAÑA PUBLICITARIA EN ARGENTINA QUE CONTENÍA UN ESLOGAN QUE CITABA "EL SECRETO DE LOS OJOS EN EL ANIME", EL CUAL CORRESPONDÍA A UNA MÁSCARA DE PESTAÑAS O RÍMEL DE LA MARCA COVERGIRL TEENS.

LAS MARCAS EN LOS ANIMES

Los patrocinadores suelen ser organizaciones lucrativas que, con el propósito de aparecer en los créditos de producción de un proyecto de cualquier índole aportan dinero o bienes a las empresas o distribuidoras de un producto. Esto es una materia de relaciones públicas. Todos los fanáticos del anime recordamos que ya sea al principio o al final de un anime se hace referencia a las empresas patrocinadoras; sin embargo, esto no siempre se queda aquí, pues también es más o menos reciente el *product placement*, un método de publicidad en el cual el producto de una marca aparece dentro de una escena de una serie o película, independientemente de que la interacción del personaje con éste sea directa o no. Por esto, no es raro que ciertas marcas famosas aparezcan dentro de los animes. Es un fenómeno curioso, ya que a través de los animes las empresas buscan motivar a adquirir los productos de forma indirecta, pues al ver a los personajes usarlos o consumirlos, los fanáticos sienten el deseo de disponer de ellos, esto, claro, como parte de una buena y planeada estrategia mercadotécnica, pues el beneficio de la empresa patrocinadora es que, a largo plazo, el público asocia la marca con el programa y potencia una emoción que se espera sea positiva.

Esto también ayuda a aportar realismo a la historia que presenciamos. Ejemplos sobran: la marca de los extraños Walkman de Shinji Ikari es Sony, mientras que en *Lucky Star* aparece la famosa marca de dulces japoneses Pocky's. Un caso también muy especial es el de los balones que aparecen en *Captain Tsubasa* (mejor conocido como *Los Supercampeones*), los cuales son de marca Adidas. Pero, sin duda, uno de los casos que más llama la atención es el de *Code Geass*, anime en el que no sólo los espectadores observan las cajas al por mayor de Pizza Hut, sino escenas de las entregas a domicilio o de la mascota de la sucursal japonesa de nombre Cheese-kun, la cual gana C.C. al reunir una serie de puntos a través de una promoción que sí existe en realidad y no forma parte de la ficción.

LA CREATIVIDAD, EL MEJOR AMIGO: UTILIZAR EL FORMATO PARA PROMOCIONARSE

Utilizar el formato anime como plataforma publicitaria es común principalmente en el mercado asiático, y se apuesta con éste como fuente de creatividad que permite desarrollar estrategias de *marketing*. Existen diversos comerciales en los que se utiliza el anime o parodias de animes famosos con el propósito de persuadir a la gente y motivarla a consumir el producto anunciado.

En la década de 1990 se utilizó el formato anime para realizar un anuncio

con el propósito de promocionar la marca de cerveza irlandesa Murphy's, comercial que fue emitido en el Reino Unido, y en el cual participaron para su elaboración la casa productora de *Ghost in the Shell* y *Patlabor*, por lo cual podemos encontrar nombres como **Hiroyuki Kitaburo** (encargado de la dirección de *Blood: The Last Vampire*) como director del promocional y **Kazuchika Kise** (animador de *Ghost in the Shell* y *Vampire Hunter*) como encargado del diseño de personajes y de la animación. El resultado de esto es un anuncio que presenta a unos samuráis que recorren una ciudad futurista con el objetiv[illegible] tar aquella bebida.

Un caso muy reciente es el de Microsoft, el cual ha decidido utilizar el formato "anime" para promocionar el lanzamiento de su último navegador. La filial de Microsoft en Singapur lanzó un *spot* en el que se promociona el nuevo navegador de Internet Explorer 11, el cual fue presentado en el marco del Anime Festival Asia. El video del espectacular anuncio, que fue publicado en el canal de YouTube del explorador y a la fecha cuenta con más de dos millones de visitas, está protagonizado por Inori Aizawa, el popular nuevo personaje de este explorador que incluso cuenta con un perfil en Facebook con más de 40 mil seguidores y que fue desarrollado por Collateral Damage Studios en julio del año pasado. En la animación se ve a la heroína, quien cuenta con el logo de la empresa en su uniforme, defenderse de un grupo de robots que buscan destruirla y, para hacerlo, utiliza, al parecer, un Smart Screen. Al final del comercial llaman la atención los detalles del escritorio de la protagonista, pues puede observarse una tableta con aspecto de Surface y un smartphone que recuerda al Nokia Lumia. Según el comentario de The Verge, no es la única ocasión en la que Microsoft ha recurrido a este formato, pues desde hace varios años también lo ha hecho para promocionar otros productos con el objetivo de empatizar con el mercado asiático. Un ejemplo de esto se vio con la tableta Surfa[illegible] dentro de un tráiler de *Gho[illegible] Shell*. IDG News afirmó qu[illegible] esta compañía lleva la del[illegible] pendientemente de sus prod[illegible] la publicidad.

Otro caso similar es el de un[illegible] firmas de ropa deportiva más fa[illegible] del mundo, Nike, la cual presenta generalmente anuncios espectaculares en televisión por lo que suele pagar a nuevos o consolidados famosos para poner cara a sus campañas, pero que recientemente decidió optar por una publicidad diferente en la que ha realizado una animación. En colaboración con Nike Japón, la marca produjo un anuncio, con claras influencias de anime, en el que aparece una heroína que lucha contra un robot en una impresionante batalla, para promocionar los Nike Chase, calzado que usa la protagonista del video. Al igual que el caso de Microsoft, el anuncio está destinado a la zona asiática.

Aunque si bien es cierto que la mayoría de estos anuncios son exclusivos para el mercado asiático, un caso bastante gracioso ha sido el de una cam-[illegible] Argentina que contenía un eslogan que citaba "El secreto de los ojos en el anime", el cual correspondía a una máscara de pestañas o rímel de la marca CoverGirl Teens.

Pero no sólo en las marcas se utiliza este formato. Hace algunos meses las Fuerzas de Autodefensa de Japón anunciaron que se unirían tres chicas muy especiales a sus filas: Momoe Kibi, en las fuerzas terrestres, Mizuho Seto, en la marina, y Ari Bizen, en la fuerza aérea. Esto forma parte de una campaña de publicidad promocionada por personajes estilo anime diseñados por **Humikane Shimada**, a quien se le conoce por trabajos en series moe de temática militar como *Strike Witches* y *Girls und Panzer*. ¿El resultado? Desde que estas tres chicas entraron a las fuerzas armadas, las solicitudes aumentaron un 20% en las prefecturas donde se realizó esta promoción.

[illegible]nática de la promoción y [illegible]lad en relación con el anime es [illegible]activa, pues con él es posible [illegible]onocer gran variedad de pro-[illegible]s y está en manos del publicista [illegible]zar su creatividad para desarrollar [illegible]a buena campaña que cumpla con su objetivo.

LA ¿CRISIS? NIPONA

Por Paulina Olvera



JAPÓN ES UN PAÍS RELATIVAMENTE PEQUEÑO, CONFORMADO POR CERCA DE 4,000 ISLAS, Y SIN MUCHOS RECURSOS NATURALES; SIN EMBARGO, SE HA CONVERTIDO EN UNA DE LAS POTENCIAS MUNDIALES, ADEMÁS ES EL QUINTO PAÍS MÁS POBLADO DEL MUNDO, CUENTA CON 130 MILLONES DE HABITANTES, APROXIMADAMENTE.

Japón ha sufrido muchas evoluciones a lo largo de la historia, ha asimilado muchas nuevas formas de vivir sin desechar las anteriores, es por eso que su sociedad suele ser muy dual, además de ser capaz de adoptar distintos modos de vida externos, por ejemplo, los barrios que tienen mucha influencia occidental.

Japón también confluye entre la modernidad y la tradición, existen muchas ciudades con una enorme tecnología, pero también hay zonas rurales donde lo tradicional es lo más importante, las ceremonias y los roles familiares son indispensables en cualquier persona.

EL JAPONÉS

La base de la vida japonesa no es la enorme disciplina que poseen ni el talento con el que se desarrollan en su vida diaria, es verdad que es parte de una identidad nipona, pero lo que realmente los sostiene es el honor. Sin honor no hay Japón, así de simple.

EL HONOR

El japonés por y para el honor, ¿en qué hay honor?, ¿en qué no lo hay? Hay honor en las artes, en el respeto, en el trabajo arduo, en la victoria, en el conocimiento, en la castidad, en la decencia y en el autocontrol. No hay honor en la ignorancia, en la pereza, en la derrota, en lo erótico, en el castigo ni en la debilidad. No hay honor en muchas cosas que deseamos como seres humanos y quizá no alcancemos a dimensionar lo grave que es romper las reglas y caer en el deshonor, pues nuestra cultura no le da una gran importancia, total, "¿qué tanto es tantito?", en cambio en Japón, el deshonor es rechazado y castigado de manera colectiva.



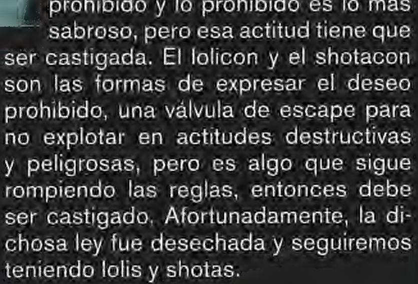
Cuando estas cuestiones determinan el éxito social, se pueden obtener enormes grados de presión y ansiedad, lo que desemboca en estrés. A todos nos ha pasado que tenemos que entregar algún trabajo del cual depende nuestra calificación final o nuestro ascenso, es ahí cuando sentimos el estrés. Ahora, imagínense eso, pero diario, a cada momento del día. Obviamente, los japoneses no piensan conscientemente en eso, es más un deber que viene en los genes, una especie de instinto que se activa ante el peligro.



©TCVB

¿CONSECUENCIAS?

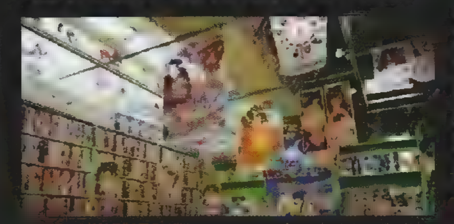
Toda esta cuestión del honor lleva a una cosa, muy fea, por cierto, que se llama "autorrepresión" y ¿qué pasa cuando uno se guarda las cosas? Sí, explota. ¿Dónde explotan? En sus producciones, ya sean culturales o técnicas –como ejemplos tenemos el mismo anime, el manga y la arquitectura muy moderna– y en muchas prácticas muy poco comunes.



En estos últimos años se han presentado muchos fenómenos sociales, muchas explosiones en los adolescentes japoneses que están poniendo la estabilidad de su sociedad en la cuerda floja, les hablaré de algunos de ellos.

LA LEY DE PROTECCIÓN A MENORES FICTICIOS

Ajá, si lo están leyendo y sí, es verdad. Hace más o menos dos años se presentó un proyecto para proteger a los personajes menores de edad en el anime y el manga. Se prohibirían las descripciones de tinte erótico (lo que conocemos como lolicon y shotacon) y la venta de productos a menores de edad, por considerarlos indecentes.



Las reacciones no se hicieron esperar y muchos mangakas se unieron, como **Takashi Atoda**, para conformar el Japan Pen Club. Ellos protestaron en contra de esta ley, pues su modo de expresión se ve coartado.

Esta ley refleja el castigo al deshonor: el deseo por los menores es prohibido y lo prohibido es lo más sabroso, pero esa actitud tiene que ser castigada. El lolicon y el shotacon son las formas de expresar el deseo prohibido, una válvula de escape para no explotar en actitudes destructivas y peligrosas, pero es algo que sigue rompiendo las reglas, entonces debe ser castigado. Afortunadamente, la dichosa ley fue desechada y seguiremos teniendo lolis y shotas.

HIKIKOMORI

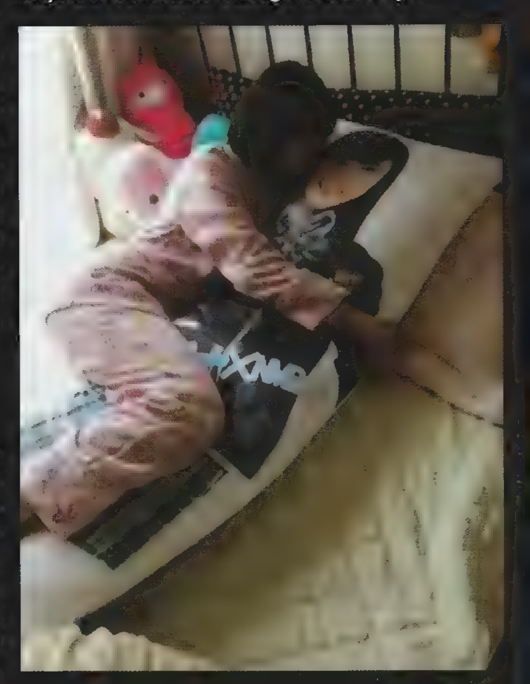
Este estilo de vida consiste en aislarse por completo del mundo, vivir en un espacio completamente cerrado, sin contacto alguno y se ha vuelto muy frecuente entre los adolescentes "bulleados". Este modo de vida responde a la incapacidad de enfrentar las adversidades y como ya hemos dicho, en la cobardía no hay honor, entonces, pues sí, hay que castigar y ahí está el señalamiento.

LA OBSESIÓN CORPORAL

Existen cuatro partes del cuerpo con las que los japoneses se han obsesionado: los ojos, la piel, los pechos y los genitales. La influencia de la mercadotecnia americana y europea ha creado una crisis en la identidad corporal de los japoneses, sobre todo de las chicas, esto ha incrementado las cirugías plásticas y tratamientos estéticos, así como la adquisición de diferentes accesorios.

La cirugía para abrir los ojos y el aumento de busto son de las más solicitadas, mientras que el bronceado es el tratamiento estético más pedido. En los accesorios encontramos cojines en forma de pechos, prótesis temporales de aumento y lentes de contacto de color.

La crisis de identidad corporal es un reflejo del constante castigo al deseo y la






necesidad de adoptar otro tipo de cultura un poco más relax.

PAREJAS FICTICIAS

Otro gran fenómeno son las bodas y las relaciones con personajes ficticios, muchos se casan con algún personaje de videojuego, de anime o de manga, quizá sea por la falta de confianza en la humanidad o porque la ficción ofrece lo que uno realmente quiere y bueno, esto también es juzgado.

LOS YAKUZA EN LA VIDA DIARIA

A pesar de que Japón es uno de los países más seguros del mundo, tiene una de las mafias más peligrosas y mejor organizadas del mundo, los *Yakuza*. Esta mafia se distingue por su enorme cantidad de miembros y sus prácticas crueles y muy violentas.

Los Yakuza no suelen esconderse entre las sombras, como los "Zetas" o las "FARC", ellos tienen negocios legales, oficinas, domicilio conocido y sus miembros patrullan las calles con uniformes a plena luz del día, es decir, son "aceptados".

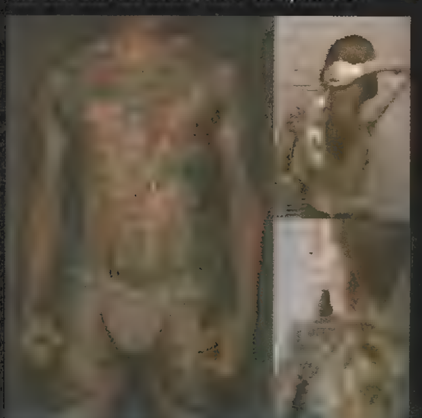
Gracias a esa aceptación, los Yakuza han penetrado en muchos ámbitos de la vida japonesa y han reclutado a "jóvenes débiles", que de repente fanfarronean gracias al poder, lo que resulta sumamente atractivo para otros jóvenes. La meta muchas veces se convierte en ser un Yakuza.

VIDA DIGNA, VIDA TRISTE

A pesar de estar entre las mejores calidades de vida en el mundo, Japón tiene una de las tasas de suicidio más elevadas, la expectativa de vida entre los jóvenes nipones ha decaído demasiado. Cuando ya no basta con aislarse en un cuarto, prendarse de un personaje ficticio o cambiar de aspecto, las cosas se ponen feas y no queda más. La crisis se consuma.

En realidad, nuestras sociedades no son tan diferentes, también nos hemos sentido atrapados y presionados. Los mexicanos y los japoneses hemos podido comprendernos unos a otros a través del anime y el manga, aunque puede que el mundo entero esté cayendo poco a poco en esta misma crisis, sólo el tiempo dirá si esto es verdad.






MODAS FRIKI QUE QUEDARÁ

LA NOSTALGIA EN EL MUNDO OTAKU

Por Sunako Ye-Seul

Los tiempos han cambiado y con ello, las modas que antes invadían el mundo otaku. Algunas han sido más famosas que otras, pero sin duda, el recuerdo de ellas llena de nostalgia a cualquiera que las haya presenciado. Vamos a repasar algunas de esas modas frikis que quedarán en el recuerdo.

CARAMELLDANCEN O COMO BAILAR COMO GATO

El *Caramelldancen* ("baile caramelo", por su traducción del sueco) nació de la primera canción del grupo sueco **Caramell** de su álbum *Supergott* del 2001, el cual se convirtió en un fenómeno de internet a partir de la segunda mitad del 2005. Pero revisemos un poco la historia:

Popotan era originalmente un videojuego para PC que vio la luz el 12 de diciembre del 2002 y que logró convertirse en anime el 17 de julio del 2003. A raíz de esto, se creó una animación de 15 fotogramas de Mai y Mii, personajes de la novela visual de esta serie, en la que estas chicas, versión Super Deformed, realizan un baile al ritmo de un remix de la mencionada canción, donde mueven sus caderas y colocan sus manos que simulan orejas de gato. No mucho tiempo después, secuencias originales del videojuego fueron extraídas y se propagaron por internet, y para la mitad del 2005 la animación flash de *Caramelldancen* se extendió inmensamente por canales como 4chan, lo que además lo dio a conocer en otros países como *Popotan Dance*. A medida que este fenómeno se extendía, los fanáticos y algunos artistas comenzaron a adaptar la animación con otros personajes. A finales del 2007 las parodias se extendieron por otras páginas como Nico Nico Douga y YouTube, en donde hasta la fecha es posible ver bailar desde a Pikachu hasta Goku y Vegeta, pasando por Ligh Yagami y L al ritmo de la música y simulando ser tiernos gatitos.



n EN EL RECUERDO

EL PARAPARA: LARGA VIDA AL REY DE LOS BAILES DE JAPÓN

Entre otra de las modas de los bailes se encuentra el ParaPara. El ParaPara es, básicamente, una coreografía caracterizada por realizar movimientos coordinados de brazos y piernas al ritmo de la música.

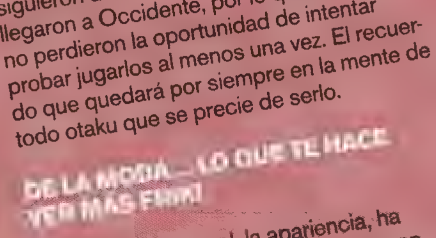
Se considera que su origen radica en el Eurobeat, una variante electrónica del Italo-Disco, ritmo europeo de los años 80, y que a mediados de la década de 1990 tomó fuerza en tierras niponas con canciones de grupos y cantantes como **Namie Amuro** y **MAX**. A finales de aquella década, el ParaPara comenzó a adquirir características propias como fenómeno social, y lo que lo desencadenó fue la aparición de **Takuya Kimura**, bailarín del grupo japonés **SMAP**, realizando el baile de la canción *Night of Fire* de **Niko**, en el programa de Fuji TV SMAPXSMAP. Lecciones de baile, diversos videos y grupos como **ParaPara All Stars** aparecieron, y a inicios del nuevo siglo la fiebre de este baile llegó al pop japonés, en donde artistas como **Ayumi Hamasaki**, **m.o.v.e**, **Dream** y **Every Little Thing** también integraron el Eurobeat a sus temas. De forma similar, animes tan populares como *Evangelion* y *Saint Seiya*, y principalmente *Initial D*, entre otros, tuvieron en sus temas su propia versión Eurobeat, y por tanto, bailables en ParaPara.

Los videojuegos tampoco se escaparon del ParaPara. En el 2000 Konami presentó el simulador ParaPara Paradise, el cual consta de una plataforma con sensores en la cual se baila una coreografía al puro estilo ParaPara. Poco tiempo después apareció la versión para consolas caseras en PlayStation 2.

A pesar del boom de este baile a inicios del siglo, la popularidad comenzó a decaer rápidamente. Aunque llamó la atención otra vez en el 2004, gracias nuevamente a Takuya Kimura, quien, junto con su grupo, se animó a bailar en su programa el tema *Din-Tei* de **O-Zone**, en el 2006 se consideró que se puso punto final al nivel más alto de esta moda.

Aunque esto parece ser cosa del pasado, actualmente en Japón la neurosis por este baile volvió a nacer gracias a la consola de Dance Dance Revolution, la cual ha desarrollado un juego en el que el objetivo es, precisamente, bailar nuevas canciones al estilo ParaPara. Posiblemente éste sea un nuevo retorno de esta moda. Sólo el tiempo lo dirá.





DEL JUEGO A LA COLECCIÓN: LOS "TAZOS" Y LAS TARJETAS

Hubo una fiebre que invadió las manos de los niños hace algunos años, el arma de destrucción masiva que provocó guerras en los recreos de las primarias y secundarias: los "tazos". Los padres daban dinero a los niños para que compraran las benditas "papitas" y ellos, desesperados, corrían a las tiendas para comprar estos círculos plástico-metálicos coleccionables. El anime llegó a estos productos y, con ello, no faltaron los frikis y otakus que, pasados los años, ya no buscaban jugar con ellos, sino tener la colección completa de los personajes de *Pokémon*, *Yu-Gi-Oh!*, *Medabots* y *Naruto*, y guardarlos como tesoro personal.

Las tarjetas coleccionables también han sido una moda que, con el paso de los años, ha quedado en el recuerdo de los más veteranos y que parece mantenerse en los jugadores más especializados. En Japón, originalmente los juegos de cartas comenzaron con *Pokémon*, y en Occidente llegaron al punto de ebullición con la llegada de *Yu-Gi-Oh!* La franquicia ya era conocida con otros juegos como *Magic*, pero sin duda, la generalidad era ver o uno mismo jugar el juego que le dio fama a Yugi Motou. Diversos juegos de cartas se siguieron desarrollando y llegaron a Occidente, por lo que los otakus no perdieron la oportunidad de intentar probar jugarlos al menos una vez. El recuerdo que quedará por siempre en la mente de todo otaku que se precie de serlo.

DE LA MODA... LO QUE TE HACE VER MÁS FRIKI

La ropa y, en general, la apariencia, ha sido algo que ha determinado la imagen de un otaku. Un friki básicamente no se preocupa demasiado de su imagen, pero hay ciertas pautas que han logrado distinguirlo:

Vestir camisetas friki es algo que ha estado de moda desde hace algunos años. No ha sido de extrañar dar como regalo una camiseta con superhéroes de los años 80. La mayoría de estas camisetas son divertidas y originales, y han ayudado a mostrar el fanatismo que se tiene por alguna serie, personaje o anime específico. ¿El complemento perfecto? Usar colgantes, anillos y pins también inspirados por alguna serie de la que el friki precie ser fan. Las gafas y lentes de contacto también han ayudado a dar un aire friki. Como artículo extra, no pueden faltar las "*neko mimi*". Para muchos otakus, esto ha sido parte de una moda que, sin duda, en el futuro, formará parte de un recuerdo colectivo.

Mirar las fotos de hace algún tiempo, abrir el cajón y mirar algunos canales de videos puede ser suficiente para ver esas cosas que han cambiado con el paso de los años en el universo otaku.

Hay modas frikis que siempre quedarán en el recuerdo.



LOS ESTUDIOS DE VIDEOJUEGOS TIPO VISUAL NOVEL MÁS POPULARES

Por Sunako Ye-Seul

LOS VIDEOJUEGOS TIPO VISUAL NOVEL CONSTAN DE AVENTURAS CONVERSACIONALES CON IMÁGENES MAYORMENTE ESTÁTICAS Y CON DISEÑO DE ANIME, LOS CUALES OFRECEN MÚLTIPLES HISTORIAS QUE SE CENTRAN EN RELATOS SIMILARES A NOVELAS Y CON VARIOS FINALES ALTERNATIVOS. LAMENTABLEMENTE, SON UN GÉNERO QUE GENERALMENTE PASA DESAPERCIBIDO EN OCCIDENTE DEBIDO A LA JUGABILIDAD MÍNIMA, PUES LA INTERACCIÓN DEL JUGADOR BÁSICAMENTE SE LIMITA A DAR CLIC PARA MANTENER EL TEXTO, GRÁFICOS O SONIDOS EN MOVIMIENTO, Y SELECCIONAR LA DIRECCIÓN A TOMAR EN LA TRAMA, QUE POSIBLEMENTE NO SE ENCUENTRAN MÁS QUE EN SU IDIOMA ORIGINAL (JAPONÉS), POR LO QUE LA POSIBILIDAD DE CONTAR CON UN PÚBLICO EXTENSO SE REDUCE AL MÍNIMO.

A p[illegible]

ALICE SOFT, EL VETERANO DE LOS EROGE

[illegible] cialmente, para los sistemas operativos





PC-89 y PC-98, y posteriormente para Microsoft Windows.

Su primer y más popular franquicia nació con *Rance*, en julio del año de su fundación. Esta serie ha durado más de 20 años, por lo que se le considera uno de los juegos de temática adulta más largos de la historia, debido, principalmente, a que el estudio ha permi-

tido su distribución pública gratuita. El juego *Rance 01*, remake del juego de 1989 que contó con múltiples secuelas y spin-offs además de un *OVA* erótico titulado *Rance: Sabaku no Guardian*, se encuentra actualmente en proceso de elaboración. El director **Takashi Nishikawa** es quien se encargará de dirigir la [illegible] bajo el estudio Storm.

El estudio decidió cerrar su oficina en Tokio en este año argumentando "varios motivos" y el staff decidió trasladarse a Osaka. Actualmente continúan lanzando diversos títulos cada año, que también han dejado de ser exclusivamente para adultos.

KEY: JUEGOS PARA LLORAR

Posiblemente Key es la compañía más destacada en la creación de este tipo de videojuegos, y las razones son diversas: la mayor parte de sus producciones han tenido adaptaciones al anime, las cuales han sido supervisadas por este mismo estudio, además de desarrollar en sus tramas, básicamente, una fórmula que presenta un comienzo cómico, un núcleo romántico seguido de una dramática separación y, finalmente, un reencuentro emocional, en lo que se conoce como "juego de llanto", para que el jugador sienta a los personajes y creen en él un impacto cuando el juego llega a su fin.

Originalmente, los fundadores de Key trabajaban para otro estudio llamado Tactics, el cual también desarrollaba novelas visuales. En 1998, sin embargo,



en cooperación con el estudio Visual Art's, desarrollaron, como Key propiamente, su primer lanzamiento y éxito: *Kanon*, videojuego para adultos con pocas escenas eróticas y que, en cambio, contenía con [illegible] temáticas que definirían, a su vez, sus trabajos posteriores: argumento elaborado, dibujo de estilo anime moderno y música que logra recrear el ambiente del juego (de la que se encarga la compañía Key Sounds Label).

Un año después, Key anunció el lanzamiento de su segundo videojuego, *AIR*, también de corte para adultos y de un argumento similar a *Kanon*.

El estreno de su tercer videojuego, *CLANNAD*, se anunció para 2002, pero se pospuso hasta 2004. Este videojuego es una novela visual similar a sus predecesoras, pero con un contenido erótico reducido al mínimo.

Siete meses después del estreno de *CLANNAD*, el estudio presentó su juego más corto, *Planetarian: Chiisana Hoshi no Yume*. En este juego, que no es un visual novel sino una *kinetic novel*, a diferencia de los anteriores, el jugador sólo actúa como espectador. En 2006 se puso a la venta *Tomoyo After: It's a Wonderful Life*, quinto juego de Key para adultos y secuela de *CLANNAD*, en el que la protagonista es Tomoyo, de esta misma serie.

El sexto juego de este estudio salió a la luz el 27 de julio de 2007, *Little Busters!* (o mejor conocido como *Angel Beats!*), el cual no posee ningún contenido para adultos.

El último juego desarrollado por Key es *Rewrite*, estrenado el primero de abril de 2008.

EL SONIDO ESTÁ EN EL AMBIENTE: 07th EXPANSION

Este estudio está especializado en videojuegos visual novel del tipo sound novel (una variante del visual novel en la cual el juego no requiere la participación del jugador, pues está conformado sólo por diálogos y busca recrear el ambiente con la música y efectos de sonido casi exclusivamente), tiene como director principal a **Ryukishi 07**. Su primer trabajo, sin embargo, no fue un videojuego, sino el desarrollo de un juego de cartas llamado *Leaf Fight*, el cual, al tener éxito, permitió al mejor amigo de Ryukishi 07, **BT**, encargarse de la administración del naciente grupo doujin.





Entre los trabajos más destacables de este pequeño estudio se encuentra *Umineko no Naku Koro ni*, lanzado en Japón el 17 de agosto de 2007 en la Comiket y el cual se agotó en sólo 30 minutos. Esta serie fue adaptada al manga, publicada por Square Enix, y el desarrollo del anime fue llevado a cabo por Studio Deen con un total de 26 capítulos.

Pero sin duda el trabajo más reconocido de 07th Expansion es la franquicia *Higurashi no Naku Koro ni* que salió a la luz el 10 de agosto de 2002 y que consta de un total de ocho juegos y diversas versiones para PlayStation 2 y Nintendo DS, además de un anime de 50 capítulos producido por Studio Deen, una light novel publicada por Square Enix y un manga de la misma [illegible] action.

[illegible]



TYPE-MOON, EL ÉXITO RECIENTE

[illegible]

Takashi Takeuchi y **Kinoko Nasu**. El nombre del estudio se basa en uno de los primeros trabajos independientes de Kinoko titulado *Angel Notes* y tuvo como primer proyecto el videojuego *Kara no Kyokai*, publicado en 1998 y reimpreso en 2004.

Su trabajo más recon[illegible] en diciembre del añ[illegible]

[illegible] el estudio desarrolló una conversión para máquinas arcade y para la consola PlayStation 2 titulada *Melty Blood Act Cadenza*.

Con estos éxitos, el estudio pasó de ser un sencillo grupo de software doujin a una organización comercial, y el 30 de enero de 2004 publicó su primer juego eroge visual novel comercial, *Fate/Stay Night*, el cual también logró su adaptación al anime con 24 capítulos y un manga que se publica desde el 26 de diciembre de 2005 en la revista *Shonen Ace* (la misma en donde se publica *Neon Genesis Evangelion*), además de una película que sigue la segunda ruta del videojuego. El 28 de octubre del 2005 también se publicó la secuela del videojuego, *Fate/Hollow Ataraxia*, y en mayo de 2007, una versión para PS2.

NITROPLUS Y EL TERROR PSICOLÓGICO

Este estudio fundado en el 2000 ha sido el responsable de colaborar con TYPE-MOON para la creación de *Fate/Zero*, y de forma regular ha desarrollado videojuegos visual novel que se caracterizan por tener temática oscura que incluyen asesinatos, además de contar con una división, llamada [illegible] se encarga de nove[illegible] shonen-ai

[illegible] videojuego, "una [illegible] tífico" como la [illegible] lladores, desem[illegible] tres adaptaciones [illegible] este último con Madhouse [illegible] dio de animación.

La mayor parte de estos estudios se ha preocupado por dejar muy en alto el género de visual novel y se han esforzado por desarrollar historias profundas y personajes complejos, por lo que su popularidad y la de sus trabajos es grande. Podemos esperar más trabajos de gran calidad que puedan dejar satisfechos a los gamers y que despierten la curiosidad de nuevos jugadores.



ESTUDIOS DE ANIMACIÓN

LOS MÁS TRASCENDENTES DE JAPÓN

Por Sunako Ye-Seul



LAS ANIMACIONES SON PRODUCTO DEL TRABAJO DE LOS ESTUDIOS QUE LAS PRODUCEN. LOS ESTUDIOS DE ANIMACIÓN ESTÁN ENCARGADOS DE PLANEAR, DISEÑAR Y DESARROLLAR SERIES GRACIAS A LAS TÉCNICAS DE DIBUJO ANIMADO, DESDE EL TIPO DE CUADRO POR CUADRO, EN PELIGRO DE EXTINCIÓN, HASTA LOS METODOS MODERNOS DE REALIZACIÓN POR COMPUTADORA CASI EN SU TOTALIDAD. LAS ANIMACIONES DE ALGUNOS ESTUDIOS PUEDEN HACER CRECER SU RECONOCIMIENTO Y VALOR, LO QUE LES HACE GANAR EL APRECIO DEL PÚBLICO Y DE LA CRÍTICA. VAMOS A ANALIZAR CUÁLES SON ALGUNOS DE LOS ESTUDIOS DE ANIMACIÓN DE JAPÓN QUE MÁS HAN TRASCENDIDO DEBIDO A SUS TRABAJOS.

TOEI ANIMATION: EL VETERANO DE LA INDUSTRIA

Comencemos con uno de los pioneros en la industria de la animación: Toei Animation. Este estudio fue fundado el 23 de junio de 1948 bajo el nombre de Nihon Douga Eiga y a partir de la compra por parte de la empresa Toei en 1956, adquirió su actual nombre.





Este estudio también ha trabajado en conjunto con artistas como **Hayao Miyazaki** y **Leiji Matsumoto**, y con otros estudios como Sunrise. Su lista de trabajos es amplia, pero podemos mencionar sus adaptaciones a la animación de *Mazinger Z, Galaxy Express 999, Candy Candy, Hokuto no Ken, Saint Seiya, Dragon Ball, Sailor Moon, Jigoku Sensei Nube, Magical Doremi, Digimon* y *One Piece.*

Su trabajo en películas puede reconocerse por un característico opening en el que aparece un rompeolas y, sobre éste, un triángulo equilátero blanco, que muchos fanáticos deben de recordar.

El estudio ha recibido en varias ocasiones el premio Animage Anime Grand Prix por sus animaciones y se ha consolidado como el gran coloso de la animación japonesa.

STUDIO GHIBLI Y LAS FANTASÍAS DEL ARTE

Considerado como uno de los mejores estudios de animación del mundo en la actualidad por la crítica especializada. Hablar de este estudio, del que sólo escuchar su nombre remite a muchas cosas, podría convertirse en una tesis. Fue fundado en 1985 por su todavía actual director Hayao Miyazaki, quien anunció su retirada el 1 de septiembre del año pasado, y su amigo y maestro **Isao Takahata**, pero su origen se remonta a 1983 con la animación de la película *Naüsica del valle del viento.* A partir de esta fecha, la producción de películas ha sido extensa: *El castillo en el cielo, La tumba de las luciérnagas, Mi vecino Totoro, Kiki: entregas a domicilio, Recuerdos del ayer, Porco Rosso, Puedo escuchar el mar, Pompoko, Susurros del corazón, La princesa Mononoke, Mis vecinos los Yamada, El viaje de Chihiro, Haru en el reino de los gatos, El increíble castillo vagabundo, Cuentos de terramar, Ponyo, Arryetty y el mundo de los diminutos, La colina de las amapolas, Se levanta el viento, La historia de la princesa Kaguya* y *El recuerdo de Marnie*, son las películas que conforman la lista de sus producciones.



Debido a la gran fama y popularidad del estudio, en la ciudad de Tokio se encuentra un museo dedicado a él.

GAINAX: LOS SUEÑOS DE LA CIENCIA FICCIÓN

Éste es uno de los estudios que los fanáticos reconocen más. Fue fundado en la década de 1980 por los entonces universitarios **Yoshiyuki Sadamoto**,





En esta ocasión, su trabajo estableció al grupo como un estudio de animación con talento y, dos años después, cambiaron su nombre a Gainax. A partir de ese momento, el estudio fue creciendo.

Entre sus trabajos más destacables están *Fushigi no Umi no Nadia*, estrenada a finales de 1990, una historia de aventura vagamente inspirada en la obra de **Julio Verne** y en el trabajo de Hayao Miyazaki, *El Castillo en el Cielo*. Otra de sus animaciones, *Otaku no Video*, les permitió presentar una de las características que incluirían en sus trabajos posteriores: escenas reales y tipo "documental" dentro de la animación. *Kare-Kano* fue el primer trabajo de animación shojo que desarrolló el estudio, pero que, debido a desacuerdos con la autora del manga, **Masami Tsuda**, lamentablemente quedó inconcluso. Otras obras que destacan de este estudio son *FLCL*, *Mahoromatic*, *Distrito mágico comercial Abenobashi*, *This Ugly and Beautiful World*, *Cutie Honey*, *Gunbuster*, *Tengen Toppa*, y por supuesto, su éxito más grande, *Neon Genesis Evangelion*.

Shinji Higuchi, **Takami Akai** y, su actual director, **Hideaki Anno**. El nombre de ese pequeño estudio era Daicon Film, y su primer trabajo constó en una pequeña animación de cinco minutos de duración, cuya historia consta de una protagonista que lucha con robots y monstruos espaciales de series como *Godzilla* y *Ultraman*, la cual fue presentada en la edición 20 de la Convención Anual Nacional Japonesa de Ciencia Ficción, celebrada en la ciudad de Osaka en 1981, y que, aunque fue considerada ambiciosa, la calidad de animación fue mediocre.

El grupo no se rindió y en la edición de 1983 de esa misma convención exhibió un nuevo corte animado con mejor calidad de animación, el cual presentaba a la misma protagonista de su trabajo anterior, esta vez más adulta, en combate contra mayor cantidad de criaturas.



SUNRISE: ÉXITO Y ACLAMO DE LA CRÍTICA

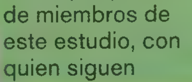
La historia de este estudio, subsidiario de la empresa Namco Bandai, comienza con su fundación, inicialmente bajo el nombre Sunrise Studio, Ltd., por exmiembros de Mushi Production, estudio dirigido por **Osamu Tezuka**. En aquel momento el mercado del anime estaba dominado por empresas ya existentes, por lo que Sunrise decidió apostar por los animes mecha que, a pesar de ser los más difíciles de animar, podían dar la ventaja de la venta de juguetes. Hasta la fecha, Sunrise sigue especializándose en los animes de este tipo.

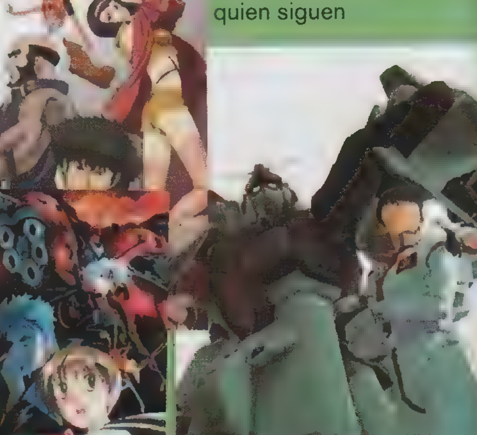
El primer y más reconocido éxito de este estudio es toda la saga de *Mobil Suit Gundam*, desde el año 1979. Otros de sus éxitos en el ámbito mecha son *Patlabor* y *La visión de Escaflowne*. De igual forma han sabido dejar un poco de lado los mechas para integrar tramas mucho más complicadas y dramáticas, como ha sido el caso de *Cowboy Bebop* y *Code Geass*, y animar también historias sin robots pero de gran calidad como *Witch Hunter Robin* e *Inuyasha*.

El estudio tiene diversas subdivisiones, pero la base de este grupo ha consistido en que la producción de las animaciones se centra en todos los productores, y no sólo en uno, como es el caso de la mayoría de los estudios de animación, lo cual le ha valido un éxito asombroso y el recibir diversos reconocimientos a lo largo de su historia.

ESTUDIOS DEEN Y BONES: NACIDOS DE SUNRISE

Studio DEEN nació tres años después de la fundación de Sunrise por parte de miembros de este estudio, con quien siguen









colaborando. Entre sus trabajos más destacables se encuentran *Fate/Stay Night*, *Fruits Basket*, *Full Moon wo Sagashite*, *Get Backers*, *Gravitation*, *Hetalia*, *Higurashi no Naku Koro ni*, *Jigoku Shoujo*, *Junjou Romantica*, *Kore wa Zombie desu ka?*, *Kyo Kara Maoh*, *Maisson Ikkoku*, *Maria-sama ga Miteru*, *Princess Princess*, *Rave Master*, *Rurouni Kenshin*, *Samurai Deeper Kyo*, *Simoun*, *Tactics*, *Weib Kreuz*, *You´re Under Arrest* y *Zenki*, entre muchos más, además de colaborar para la producción y realización de otras series con otros estudios y artistas.

Por su parte, BONES fue fundado en el año 1998 por **Masahiko Minami**, **Kouji Ousaka** y **Toshihiro Kawamoto**, también miembros de Sunrise, cuyo primer trabajo fue la película de *Cowboy Bebop*, precisamente, en colaboración con el estudio que los dio a conocer. Entre sus trabajos se encuentran *Rahxephon*, *Wolf´s Rain*, *Ouran Host Club*, *Darker than Black*, *Soul Eater* y *Tokyo Magnitude 8.0*.

MADHOUSE: ANIMES OSCUROS DE RENOMBRE

Este estudio de animación fue fundado a inicios de la década de 1970 por **Masao Murayama**, **Osamu Dezaki**, **Rintaro** y **Yoshiaki Kawajiri**, exmiembros del estudio Mushi Pro. Su primer trabajo fue el anime *Ace o Nerae!*, estrenado en 1973, y en la década de 1980 el estudio comenzó a producir animaciones en formato OVA y también estableció estrechas relaciones con mangakas como el grupo **CLAMP**, del cual animaron sus trabajos *Tokyo Babilon*, *X/1999*, *Cardcaptor Sakura*, *Chobits* y *Kobato*.

De forma similar, a partir de la última década del siglo pasado desarrollaron las películas *Metropolis*, *Perfect Blue*, *Tokyo Godfathers* y *Paprika*, y respecto a los animes de esta década, se encargaron de las series *DNA2*, *Trigun*, *Pet Shop of Horrors*, *Serial Experiments Lain* y *Texhnolyze*, entre otros.

A partir del nuevo siglo, la cantidad de sus trabajos se incrementó. Desarrollaron la adaptación al anime de series como *Galaxy Angel*, *Rizelmine*, *Abenobashi Maho Shotengai*, *Pita Ten*, *Gunslinger Girl*, *Gokusen*, *Tenjo Tenge*, *Monster*, *Beck*, *Paradise Kiss*, *Strawberry Panic!*, *Nana*, *Death Note*, *Claymore*, *Devil May Cry* y *Aoi Bungaku Series*, además de que entre sus últimos trabajos está la adaptación de las series de Marvel *X-Men*, *Wolverine*, *Iron Man*, y la serie *Supernatural*.

OTROS ESTUDIOS IMPORTANTES: PRODUCTION I.G, XEBEC, J.C.STAFF Y PIERROT

Production I.G es un estudio de animación fundado por **Mitsuhisa Ishikawa** y **Takayuki Goto** el 15 de diciembre de 1987. Este estudio no sólo se ha dedicado al anime, sino también al desarrollo de OVA's, películas, videojuegos y música. Entre sus trabajos de anime se les reconoce por ser los responsables de *Blood+*, *Blood C*, *Eden of the East*, la saga de *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, *XXXHolic*, *Kimi ni Todoke*, *Shingeki no kyojin*, *Genshiken*, y las películas *Blood, the Last Vampire* y *Evangelion: Death and Rebirth* y *The End of Evangelion*; además, su trabajo en OVA's se encuentra en las series *FLCL*, *Video Girl Ai* y *Golden Boy*. Por su parte, XEBEC es una división de Production I.G encargada de la animación de series como *Martian Successor Nadessico*, *Zoids*, *Love Hina*, *Shaman King*, *Megaman NT Warrior*, *D.N. Angel*, *Magister Negi Magi*, *To Love-Ru* y *Pandora Hearts*.

El estudio Pierrot fue fundado en el año 1979 y se le reconoce como especialista en series magical girl y también en trabajos de la revista *Shonen Jump*. La lista de sus trabajos es larga, pero podemos destacar la animación de *Urusei Yatsura*, *Kimagure Orange Rage*, *Yu-Yu Hakusho*, *Fushigi Yugi*, *GTO*, *Saiyuki*, *Ayashi no Ceres*, *Paradise Kiss*, *Hikaru no Go*, *Tokyo Mew Mew*, *Naruto*, *Naruto Shippuden*, *Bleach* y *Beelzebub*.

J.C.Staff, fundado en enero de 1986, es el responsable de la animación de series importantes como *Shojo Kakumei Utena*, *Excel Saga*, *Yami no Matsuei*, *Ai Yori Aoshi*, *Azumanga Daioh*, *Spiral*, *Ikkitousen*, *Maburaho*, *Shakugan no Shana*, *Honey and Clover*, *Loveless*, *Zero no Tsukaima*, *Nodame Contabile*, *Toradora!*, *Kaichou wa Maid-sama* y *Bakuman*.

Por supuesto que falta hablar de más estudios existentes en la industria de la animación, pero es un hecho que los mencionados se encuentran entre los más importantes debido a sus trabajos. La industria de la animación parece ser infinita, y mientras existan más sueños y fantasías que quieran ser plasmados en la pantalla, los estudios seguirán trabajando arduamente, así que podemos esperar más y más de las animaciones producidas por ellos.





DON ARNULFO FLORES
EL LEGADO DE UN VISIONARIO

Por J.G. Holguín

SI EXISTIESE UN PROTOTIPO DEL JEFE CON EL QUE TODOS QUISIERAN TRABAJAR ESE SERÍA **DON ARNULFO FLORES**. YO LLEGUÉ A VANGUARDIA EDITORES POCO TIEMPO DESPUÉS DE SU FALLECIMIENTO. A MEDIDA QUE PASABAN LAS SEMANAS Y FUI CONOCIENDO A LOS EMPLEADOS, DISEÑADORES, EDITORES, COLABORADORES, EN FIN, A TODA LA FAMILIA DE ESTA GRAN EMPRESA, ME DI CUENTA DE ALGO EN COMÚN, TODOS LOS QUE CONOCIERON A DON ARNULFO, SIEMPRE TENÍAN ALGO BUENO Y POSITIVO QUE DECIR DE ÉL, Y NO ERA FORZADO, LO DECÍAN DENTRO Y FUERA, CERCA Y LEJOS DE LAS INSTALACIONES DE LA EMPRESA, Y SIEMPRE CON ESE BRILLO EN LOS OJOS QUE DEMOSTRABA EL AGRADECIMIENTO QUE SENTÍAN HACIA ÉL.

EL HOMBRE Y SU OBRA

Profundamente nacionalista, orgulloso de ser mexicano, Don Arnulfo nació un 24 de febrero, lo cual también fue para él un motivo de orgullo personal, por ser el día de la Bandera Mexicana. Su gran orgullo, lealtad, honestidad e incluso actitud progresista, los reflejó a lo largo de su vida y en toda su obra.

Hijo de **José María Flores**, formó parte de una familia dedicada a la publicación y distribución de revistas. Su primo, **Everardo Flores**, fundó la Unión de Voceadores, y Don José María era el abogado de la Unión. **José María hijo** trabajaba en una distribuidora, propiedad de la familia, para el interior de la República, Codiplyrsa, y de ahí nació su inquietud por publicar revistas (José María Flores actualmente es director de Editorial Mina).

REVISTAS MUSICALES

Juan Antonio Flores Valdovinos, Director General de Editoposter S.A., nos platica sobre la relación de su papá y su tío José María:

–Mi papá trabajaba en una empresa de gelatinas, y mi tío Chema lo invitó a sacar una revista. Publicaban un cancionero los fines de semana, que fue creciendo poco a poco.



El cancionero, que posiblemente tuvo varios formatos y títulos, se consolidó con el nombre de *La Canción Mexicana*. En él, era muy común que se publicaran las letras de canciones de música ranchera e incluso había reportajes sobre sus intérpretes. Juan Antonio nos comenta:

–Fue el primero en sacar en portada a **Vicente Fernández** (en el cancionero), y fueron muy amigos, incluso iba a comer a la casa.

Pronto, a finales de los 60, salió uno de los más grandes éxitos de Don Arnulfo, la primera revista rockera 100% mexicana, conocida simplemente como la *Conecte*, revista especializada en música. Fue uno de los vehículos más confiables de información sobre rock, metal, punk y otros géneros similares durante los 70 y buena parte de los 80.

Otro gran éxito de Don Arnulfo fue la revista *Fans*, también musical, pero enfocada principalmente al pop en español. Entonces estaba de moda el grupo **Menudo**, Juan Antonio nos comenta:

–Mi papá fue el padrino en México de alguno de ellos.

No recordaba exactamente de quién, pero ¿quién sabe?, tal vez fue **Ricky Martin**.

HISTORIETA MEXICANA

Juan Antonio nos comenta:

–Mi papá siempre estuvo motivado por ver nuevas historias, por crear cómics, por desarrollar historieta nacional de calidad. Él nunca hizo revistas tipo sensacionales. Siempre buscó el camino difícil.

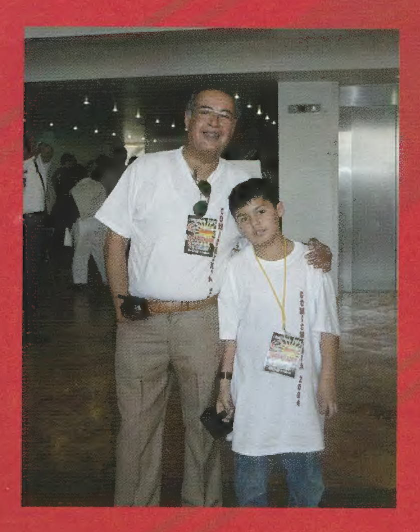
Gracias a la tendencia de la revista *Conecte*, surgió la idea de sacar la historieta de sátira adolescente *Simón Simonazo* y *Chiss*, esta última era una parodia del grupo **Kiss**.
Juan Antonio nos comenta:





–*Simón Simonazo* lo empezó a hacer un dibujante conocido como el **Pollo**, y luego hubo otra época con **Moraliux**, un cómico y dibujante extraordinario, con historias muy novedosas para ese entonces, quien también nos ayudó a dibujar *VideoRisa*, una historieta sobre parodias de cine y TV.

–En cuanto a estos cómics, a mi papá le gustaba mucho leer cada historia e inventar personajes como el Cácaro, incluso él mismo apareció en *VideoRisa* como el personaje Mister Flowers, salía dibujado en diversas viñetas, diciendo cosas a los personajes como 'pongan esto o aquéllo'. En una ocasión, en la prepa invité a mis amigos a la casa, y uno se le quedó viendo a mi papá preguntándose '... ¿dónde lo he visto?...' porque su dibujo se parecía mucho a él en la vida real. Cuando se enteró que nosotros hacíamos *VideoRisa* gritó '...¡él es Mister Flowers!...' Se emocionó mucho, era como si estuviera viendo a un artista.



La Copa Mundial de la FIFA en 1986, realizada en México, tuvo como mascota a un chile jalapeño antropomorfo, bigotón y sombrerudo, llamado Pique, que no se salvó de su parodia en *VideoRisa*. Juan Antonio nos comenta:

–Me acuerdo que en el mundial del 86 mi papá mandó hacer un número de *VideoRisa* titulado '*¡Se robaron al Pique!*' y en portada nada más se veía el sombrero tirado en el piso y las patitas.

–Le gustaba meter mano y desarrollar cosas, incluso meter personajes. Normalmente él dejaba en libertad creativa al autor, pero lo inducía. Por ejemplo, en *Tetsuko, la chica de acero*, el primer manga mexicano en distribuirse de manera masiva en puestos de revistas y que fue creación de **Lobo**, pero mi papá le decía 'hazla más coqueta', también sugería modificaciones para *Goji*. A cada personaje él sugería alguna modificación para que llegara a enamorar al público.

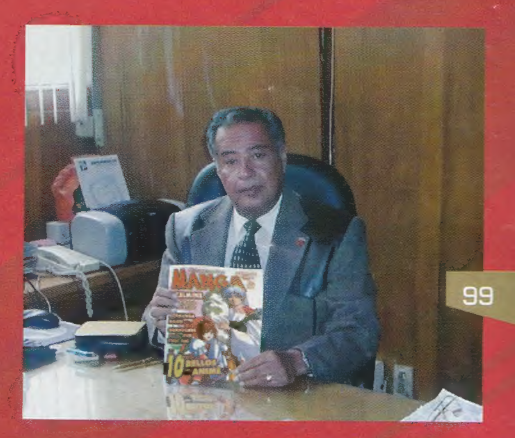
CONEXIÓN MANGA

–Él (Don Arnulfo) participó en la idea de crear *Conexión Manga*, incluso estuvo involucrado en la creación del primer logo que tuvimos. Él falleció poco antes de llegar al número 100 de la revista. Le gustaba hablar con sus articulistas y asistir a las convenciones, aunque ya se cansaba mucho, pero en la Mole, la TNT, lo veías sentado, recibiendo y escuchando a la gente. Él le preguntaba a los fans cómo veían la revista, qué les gustaría leer, y lo comentaba con los colaboradores.

Finalmente, Juan Antonio nos habló sobre lo que sentía por ser hijo de un gran hombre como Don Arnulfo:

–Estoy muy agradecido por haber sido su hijo. Seguimos publicando y entreteniendo a la gente. A 10 años de su partida ha cambiado muchísimo la forma de llegarle a la gente, pero su espíritu sigue, *Conexión Manga* sigue, y su legado continuará llegando a mucha gente a través de esta revista por muchos años.

Fueron muchas las personas que a lo largo de los años recibieron los buenos consejos de Don Arnulfo, y que hoy día son grandes exponentes del noveno arte nacional, o forman parte de la compleja industria editorial y del entretenimiento en nuestro país y el extranjero, y aunque en el futuro estas industrias evolucionen, una parte de él continuará por siempre brillando en el mundo del entretenimiento, pues son los visionarios quienes ponen los cimientos para el futuro.





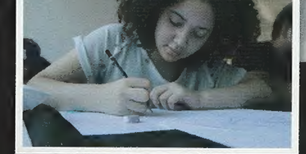

CONEXIÓN MANGA
CONEXIÓN MANGA DIGITAL,
LA NUEVA ERA ANIMADA
AL ALCANCE DE TU MANO.

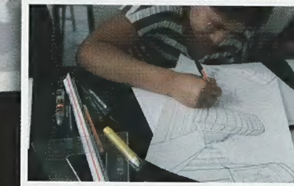
facebook.com/dibujarteschool

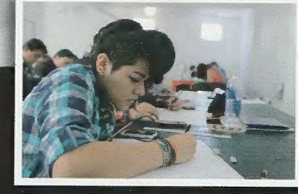
dibujarteschool.com

DIBUJARTE SCHOOL

HAZ VOLAR TUS IDEAS







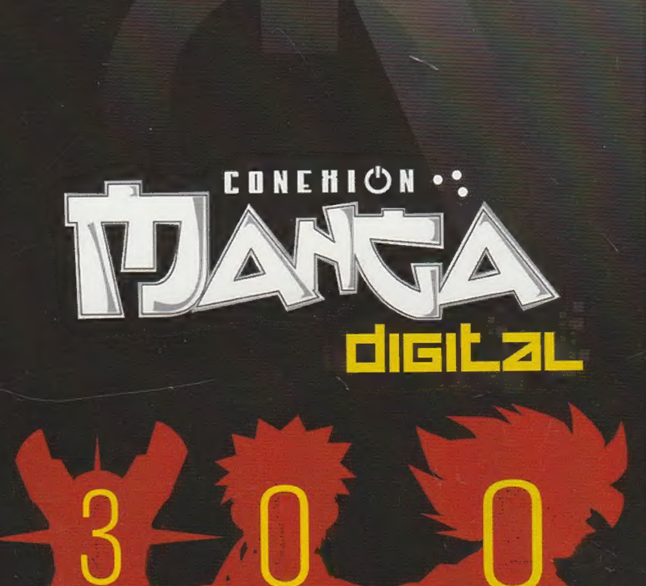


Av. Chapultepec #126 Col. Roma Norte, México D.F. • Tel.: 55 14 14 10

EN EL **ANIVERSARIO** DE



TODOS TIENEN UN **REGALO**



DESCARGA
NUESTRA APP PARA
DISPOSITIVOS
IOS Y ANDROID
Y DISFRUTA DEL ESPECIAL,
300 DIGITAL COMPLETAMENTE

GRATIS





SER PARTE DE LA NUEVA ERA DIGITAL
NO TE CUESTA NI UN PESO

DISPONIBLE EN

